平成3年7月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第7号(通巻32号)平成元年10月2日第3種郵便物認可

MONTHLY PC Engine FAN

ピーシーエンジンファン

7 JULY・1991/490YEN



緊急特報 新CD-ROM²とソフト動向の5大スクープ

新作情報メーカーランド

ファイナルソルジャー
スーパーダライアスⅡ
F-1CIRCUS'91
パワーリーグⅣ
PC原人Ⅱ
天外魔境Ⅱ
ヴァリスⅣ
精霊戦士スプリガン
聖竜伝説モンビット
ニュートピアⅡ
コブラⅡ
ソーサリアン
レーシング魂
コリューン
BURAI
メタルストーカー
エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス

別冊付録 シャーロック・ホームズの探偵講座 捜査手帳

PCエンジンから目が離せない

○○○○○よりも、コアグラIIやりたい。

6月21日
標準価格19,800円(税別)で新登場!



CORE GRAFX II

PCエンジンコアグラフィックスII

超性能はそのまま、PCエンジンがさらに身近に。これはビッグ・ニュース。今すぐ友達に教えよう。

●あのコアグラフィックスが、新価格19,800円に。●最大512色の美しいグラフィックとステレオ6chの大迫力サウンド。●AVステレオ出力端子や連射機能付きターボパッドなど充実の装備。●あらゆるジャンルをカバーする豊富なソフト資産を継承。●大容量540メガバイト・デジタルCDサウンドのCDロムロムへ、システムアップ可能。

※CD-ROM²システム〈CDR-30A+IFU-30A:標準価格57,300円(税別)〉は別売りです。
※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要です。



©1991 HUDSON SOFT
©1989・1991 RED

大竹 まこと

PCエンジンの新しい世界を体験しよう。

'91東京おもちゃショー出展

●平成3年6月9日(日)〈一般公開日〉●日本コンベンションセンター〈幕張メッセ〉●入場料500円

NEC

コアグラⅡやりたい。コアグラⅡ
やりたい。コアグラⅡやりたい。
コアグラⅡやりたい。コアグラⅡ
やりたい。コアグラⅡやりたい。
コアグラⅡやりたい。コアグラⅡ
やりたい。コアグラⅡやりたい。
コアグラⅡやりたい。コアグラⅡ
やりたい。コアグラⅡやりたい。
コアグラⅡやりたい。



日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

CONTENTS

PC Engine FAN 7月号 1991

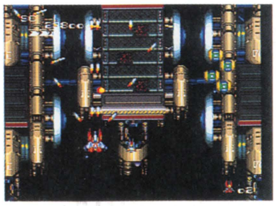
新作紹介

MAKER LAND


F-1 CIRCUS '91


ヴァリスIV


1941


ファイナルソルジャー

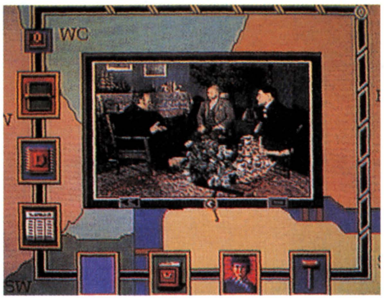

PC原人II

〈発売〉株式会社徳間書店　〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●隠居兼編集人／山森尚　●編集長／渡辺雅人　●副編集長／相沢浩仁　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕石塚宏治・岩井浩之・川口恭成・黒井敏典・島田政幸・鈴木浩一・曽根丈詞・根岸学・福嶋章和・福永寿・松本智春・守屋貴章・山本浩司　〔仙台〕飯塚宝・佐藤和浩・佐藤佳人・千田誠行　●アシスタント／〔東京〕阿久根幸夫・池田栄一・板倉端・伊東峰・岡本朋之・小澤繁夫・片桐直樹・兼久直樹・鬼頭弥生・首藤和仁・新谷栄里子・菅間紀夫・高岡昌己・南角敦・根本強志・広井伸也・藤平吉和・本間将高・三嶋弘二・村田学・森博史・吉野仁史　〔仙台〕合澤秀一・石垣健二・岩井敏明・岩田一人・加藤潤一郎・草彅浩幸・五野上良法・鈴木裕・大学麻子・高橋祐子・福島純一・藤田真広　〈制作総務〉●部長／佐瀬伸治　●スタッフ／上村治彦・北沢真由美・湊博道　〔仙台〕小椋百合子　●アシスタント／〔東京〕及川美幸・佐藤晴美・土田知生　〔仙台〕伊藤由美　〈デザイン〉●AD／石井達也　●スタッフ／〔仙台〕伊藤正明・鈴木徳房　●アシスタント／〔仙台〕金上富雄　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●編集協力／北村光広　●写真協力／河行勝美・浜野忠夫　●デザイン協力／株式会社デザイラ・福田克徳・有限会社ミロ　●フィニッシュデザイン／有限会社あくせす・株式会社ワードポップ・株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社　

特別付録

ATTACK LAND

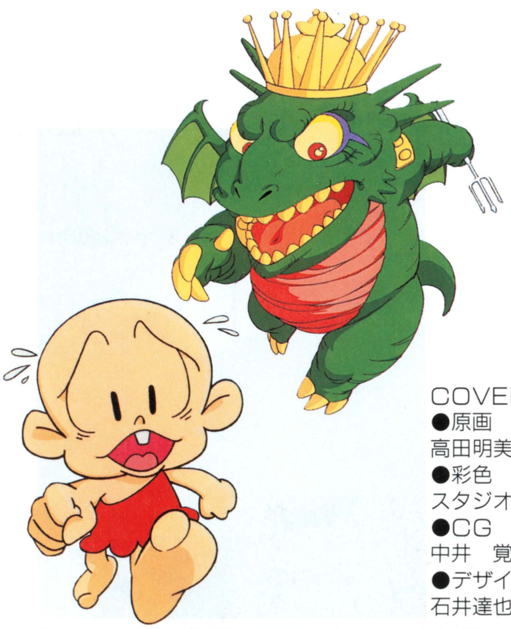
シャーロック・ホームズの探偵講座 捜査手帳



複雑かつ難解な事件の捜査を手助けする、PCエンジンFAN特製の捜査手帳。絡み合った人物関係や、証拠を、整理しやすくまとめたユーザー必携の1冊だぞ!!

シリーズ企画

特別企画



COVER
●原画
高田明美
●彩色
スタジオK
●CG
中井　覚
●デザイン
石井達也

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

GAME INDEX

緊急特報 ㊙情報入手

新CD-ROM²と

SCOOP1 CD-ROM²と

一体型ポータブル構想

さまざまなウワサが飛び交い、希望的憶測が渦巻いていた新型CD-ROM²。ここにきて編集部では、かなり信頼できる筋からの確かな情報を得ることに成功した。

さて、新型CD-ROM²の情報だが、「インターフェイスが一体化する」とか、「システムカードも内蔵される」といった予測は正しかったようだ。ただひとつ予想を越えていたのは、CD-ROMドライブとインターフェイス、システムカードに加え、PCエンジンそのものまでもが一体化していたということだ。

情報をもとに描き起こしたイラストが、右のものなのだが、実にコンパクトにまとめられている。サイズとしては一般的な書類サイズであるA4サイズぐらいで、現行のCD-ROM²ユニットよりは全体的に若干小さくなった印象を受ける。また、色はAV機器を意識した黒を基調としている。それとAV出力端子はコアグラフィックスと同じものが装備される。

しかも充電式の着脱式バッテリーパックを装備することができ、どこへでも持ち運べるという思想の上に開発されている。また、ポータブル液晶テレビも周辺機器として発売するという情報もある。

価格的にはまだ見えていないが、現在のコアグラフィックスとCD-ROM²のセットよりは安くなるに違いない。

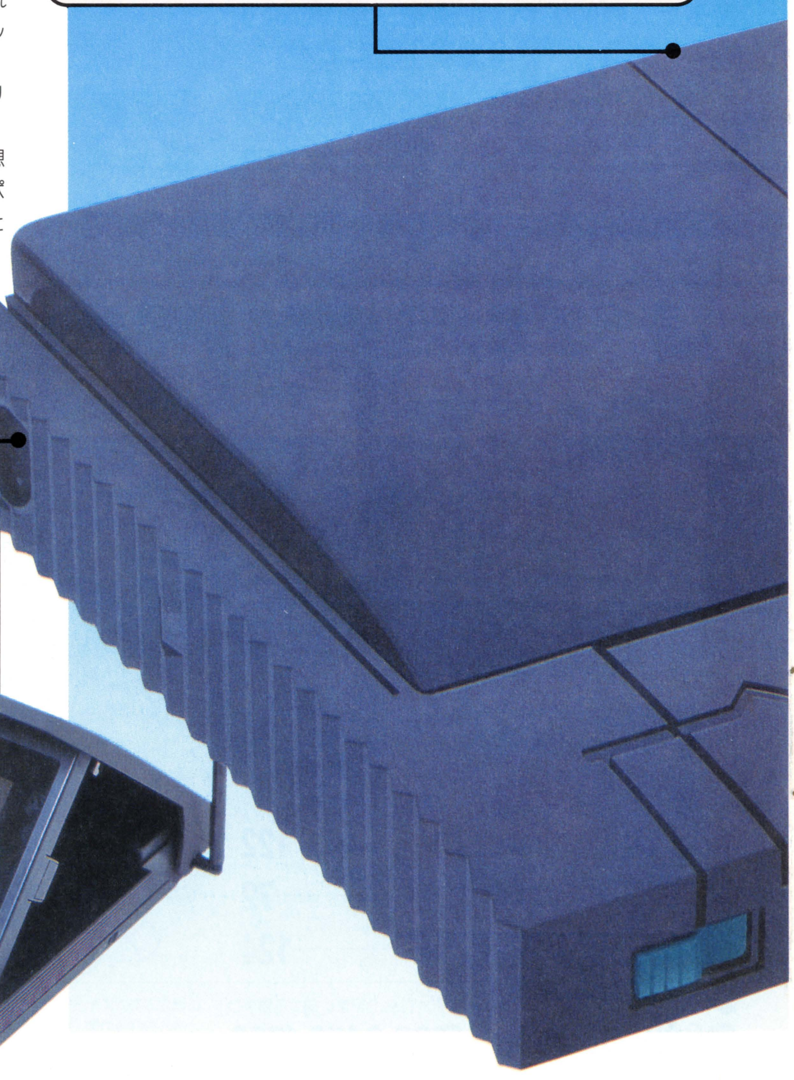
充電式バッテリーパック装着

本体背面には、着脱式のバッテリーパックを装着することが可能。これによって、場所を選ばず自由にゲームをプレイすることができるようになる。

この思想は、最近のパソコンの主流であるノート型パソコンの影響と思われる。この本体のデザインも、ノート型パソコンを参考につくられたものであろう。

さて、ノートパソコンは、バッテリーパックを装備しているのが普通だが、バッテリーのみでの駆動時間は1時間から3時間程度と限定されている。この一体型PCエンジンが、どの程度の時間連続で動かせるかなどはまだ不明だが、ノートパソコンの駆動時間はひとつの目安として考えていいだろう。もちろん、CD-ROMソフトの方が、Huカードのものよりも電力を消耗するため、かなり短くなるだろう。また、同じCD-ROMソフトによっても個体差があるはずだ。まあそれでも1時間以下ということはないだろうし、5時間以上というのも考えにくい。

そんなわけで、基本的には家の中のちょっとした移動などで役に立つだろう。友だちの家へもっていっても、プレイ途中でバッテリィが切れると悲惨かも？



AV端子に液晶テレビを接続

AV端子は基本的にコアグラフィックスと同じ。ケーブルも同じものが添付されるだろう。

別売の液晶テレビには専用のケーブルで接続することになる。

液晶テレビは、2年ほど前に日本電気ホームエレクトロニクスから発売されたコンパクトタイプの改良版が有力視されている。この機種は、使わないときには手帳のようにたたんでおき、テレビを見るときには開いて液晶パネルを立てるという設計。乾電池、または充電式ニッカド電池で動作するため、一体型PCエンジンとどこへでも持ち歩くことができ、どこででもゲームができる。

液晶テレビも登場!!



○これは2年前に限定発売されたC-LD430というタイプ

ソフト動向の5大スクープ!!

PCエンジンが一体化したポータブル機登場！

内蔵PCエンジンは現行のまま

本体内にPCエンジンも登載されている。このPCエンジンだが、基本的には現行のコアグラフィックスと同等のもの。機能がアップしていたり、スーパーグラフィックス仕様だったりするようなことはない。当然CPUも、クロック周波数などといったスペックも従来のものと同じだ。

これについては、今回のニューハードが、PCエンジンそのもののバージョンアップを目的としたものではなく、CD-ROM^{2}システムのバージョンアップの過程にある、ということを意味するのだろう。従来のPCエンジンとCD-ROM^{2}のユーザーでも、ポータビリティを除けばこの一体型PCエンジンと同じグレードまで拡張することは可能になっている。

以前に発表されたコアグラフィックス、スーパーグラフィックス、シャトルといった、方向性を外れたバージョンの展開と違い、今回はすべてのユーザーに対するレベルアップを前提としているということだろう。ユーザーとしては歓迎すべき方向性といえる。

音楽用にも使えるCD-ROMドライブ

このCD-ROMドライブは、ハード的には現行のCD-ROM^{2}のものと同じもの。ただし、従来のものと違い、着脱式ではなくなった。そのため、CD-ROMドライブだけを取り外して音楽用CDを聞いたりなんていう使い方はできなくなった。しかし、本体にヘッドホン端子と、ボリュームが装備される予定なので、これまでどおりに音楽鑑賞を楽しむことはできる。また、ちょっと大きいが、バッテリー駆動を利用してポータブルCDプレイヤーとすることも可能。歩きながらCDを聞くといった強引な使い方もできなくはない。

ただ従来のものとちょっとだけ変わっているのはCDを読んでいるときに表示される蛍光表示部がなくなったということ。CD-ROMの動作状況に関してはすべてモニター画面上で把握することになる。また、以前は強引につまみ出す方法でフタを開けていたのだが、一体型ではボタンを押せばフタが開くようになった。このため、以前はCDの読み込み中でもフタが開く可能性があったが、新型ではボタン操作でCDを止めてフタを開く動作が連動する。



一体型PCエンジン想像図

CD-ROM^{2}システムカードは不用

このカバーを開くと、Huカードスロットがある。しかし、CD-ROMソフトをプレイする場合には、システムカードを挿入する必要がない。なぜならば、本体内にシステムカードの最新ヴァージョンを内蔵しているからだ。

従来のCD-ROM^{2}インターフェイスにあたる部分のワークRAMは従来機の4倍程度に拡張されており、内蔵システムはこの拡張RAMに対応している。この新システムは、拡張ワークRAM付きでHuカードとして従来機用に別売される予定だ。

また、ここにHuカードを差し込んでいる場合には、Huカードのソフトが動き出す仕組みになっている。今後システムがバージョンアップした場合には、やはりここに新システムカードを差すことになるだろう。

SCOOP2 インターフェイス内蔵の後継機登場

新システム内蔵で低価格？

ウワサのニューハードは実は1機種ではなかった。PCエンジンの新規開拓的存在の一体型に加え、従来のPCエンジンユーザーで、CD-ROM²をもっていない人たちに向けた、後継機種がこれ。とりあえず仮称として「スーパーCD-ROM²」と呼ぶことにする。

このスーパーCD-ROM²の基本機能はやはり従来のCD-ROM²と同じものだ。しかし、一体型と同じように、CD-ROMドライブが着脱式ではなくなっている。また、拡張ワークRAMも一体型と同じで、新システムも内蔵している。このため、システムカードが不要といったスペックも同じだ。

大きさについては、かなり厚みがあり、非常に大きく感じる。また、AVブースターや天の声などと同じく、PCエンジンのお尻をすっぽり包み込むデザイン。

もちろん、従来のCD-ROM²ユーザーに対しては、新システムカードをサポートするという形でこのレベルまでのグレードアップは可能になるはず。

価格と発売時期については現在のところまだわかっていないが、現行のCD-ROM²の実売価格に非常に近い設定となるのではないかと思われる。発売は年内で、クリスマス商戦の時期には店頭にならぶのではないだろうか？

シャトル以外すべてに接続可能

このスーパーCD-ROM²は、シャトル以外のPCエンジン機ならば、すべての機種に直接差し込むことができる。つまり、スーパーグラフィックスでも、アダプタなしでコア構想の拡張バスに接続できるというわけだ。しかも、ウワサによるとスーパーグラフィックスだけに対応した機能も、内蔵の新システムカードは備えているらしい。

PCエンジンとスーパーCD-ROM²の接続状態については、下のイラストを見てほしい。このように、がっぽりとPCエンジンを包み込むことになる。大きさについては、このイラストで比較してもらえればだいたいのところがわかってもらえるかと思う。

残念ながらシャトルだけには対応しないが、CD-ROM²と違って若干占有面積が減っているので意外と場所を取らないだろう。





スーパーCD-ROM²(仮称)想像図

SCOOP3 CD-ROM^{2}システムカードV3登場

バッファRAMを内蔵

CD-ROM^{2}システムカードV.2.1以来のバージョンアップ版が登場する予定だ。とりあえず仮称で「V3」と呼ぶことにする。

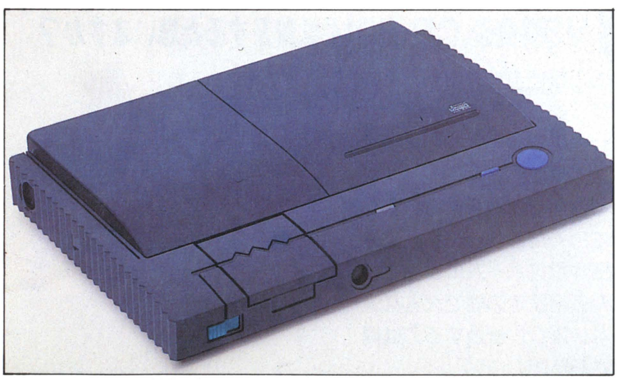
このV3は、これまでに紹介したウワサのニューハード2機種のレベルに、現行のPCエンジンとCD-ROM^{2}ユーザーを到達させるためのものだ。

これまでのCD-ROM^{2}システムには、インターフェイス内部に512Kビットのワーク RAMしか内蔵されておらず、540Mバイトもの容量を持つCD-ROMからほんのちょっとずつデータを読み出して実行していた。このため、何度もCD-ROMを読みにいかないと大量データを必要とするデモなどを実行することができず、つぎはぎでアニメーションを実行したりするソフトもあった。

今回のV3には、1.5Mビットものラムが内蔵される見込みで、インターフェイス内部と合わせて約2MビットのワークRAMを保有することになる。また、システムプログラムも、拡張されたRAMをサポートする機能が含まれており、ハードウェアに対応する。

これによって一度に読み込めるデータの量が増え、CD-ROMソフトの相対的なレベルがアップすることが十分に予想される。

さて、V.2.1との互換性だが、当然V3でV.2.1以前のソフトを動かすことができる。しかしその逆にV3専用に開発されたソフトはV.2.1以前のシステムカードでは動かせない。ただし、V3とV.2.1以前との両対応ソフトをつくることは可能だが、V3でプレイした方が使いやすいはずだ。



これらのニューハードの内部にはV3と同等の機能が詰まっている

実際になにができるか？

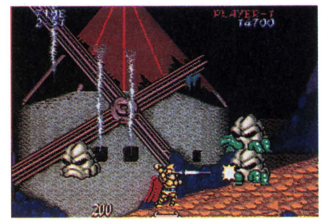
では、V3を使えばいったいどんなゲームをつくれるのか？

まず簡単に考えつくのが大容量ワークRAMを利用して、一度に大量のグラフィックデータを読み込み、中断なしで長時間のアニメーションなどのデモを表示するゲームだ。また、シューティングゲームなども、1ステージがやたら長いものをつくることが可能だ。

さらに、ワークRAMをCD-ROMデータの一時記憶場所としてだけ使わず、ゲーム途中のデータを記録していくことも考えられる。大量のデータを処理しなければならないシミュレーションゲームや、大量の計算処理が必要な3Dグラフィックなどにも向いている。



『天外魔境』はV3で生まれ代われる？ 『天外魔境II』はV3対応



完ぺきな『大魔界村』がV3ならば制作可能なんだ

いいことばかりじゃない？

さて、いろいろといいことばかり書いてきたが、いいことばかりではなく、弊害も起こり得る。たとえば、一度に大量のデータを読み込めるということだが、逆に長い時間待たされることになるということだ。これについてはゲームをつくる側の問題で、タイミングよく人がイライラしない範囲でデータを読み込んでいけばいい。安易にいっぱいいっぱいデータを読み込めばいい、などと考えてゲームをつくるととんでもないものができあがってしまう。



ステージの途中で読み込みにいくとんでもない『獣王記』

また、価格についても問題で、V.2.1の4800円(税別)などという低価格は不可能に近い。ある意味でV3はオプションハードといえるのだ。

システムカードのバージョンの移り変わり

CD-ROM^{2}システムカードは、これまでに2回のバージョンアップをしており、3つのバージョンが存在する。

まず、V.1.0だが、これが最初のCD-ROM^{2}に同梱されていたもの。現在でもこれを使用している人はかなり多いことだろう。

つぎにV.2.0だが、これはROM^{2}アンプとカラオケシリーズが発売されるときにバージョンアップされた。しかしこのV.2.0にはバグがあり、バージョンアップして間もなくV.2.1が出現した。V.1.0ユーザーのために、このV.2.1のみが現在市販されている。

V.2.0以降では、カラオケシリーズのCD-Gと呼ばれる制止画表示システムに対応している。これは、カラオケの歌詞などが表示される画面の背景に制止画をおけたりするもの。標準化されたCD-ROMの制止画像システムだ。

V.1.0とV.2.0以降の違いは、このCD-Gを表示できるかどうかの違いだけなので、バージョンアップしてもほとんど混乱しなかった。しかしV3は、これまでの仕様と大きく違う使い方ができるものであり、これまでのシステムROMに加え、RAMまで登載している代物だ。それだけにユーザーの混乱は避けられないのではないだろうか？ 販売ルートなども問題では？



これはV.2.0の起動画面。このあたりはあんまり変わっていない



V.2.0以降はCD-Gに対応。カラオケ以外にも使える

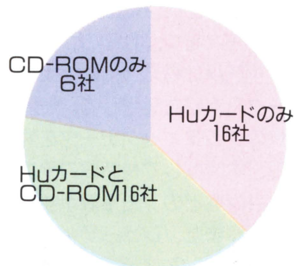
SCOOP4 CD-ROM² システム V3へのメーカーアンケート

CD-ROM²の新型機に標準登載され、従来のCD-ROM²ユーザーにはRAM内蔵のシステムカードという形で提供されるCD-ROM²システムバージョン3.0。この新システムを使えば今よりももっともっとゲームの世界が広がる。

この新システムにについて、編集部では、CD-ROM²参入全22社に対してアンケート調査を行った。また、現在はHuカードだけのソフトを制作しているメーカーについても参入意思についてのアンケートを行った。

V3発売後の各社の展開が漠然と理解してもらえるだろう。

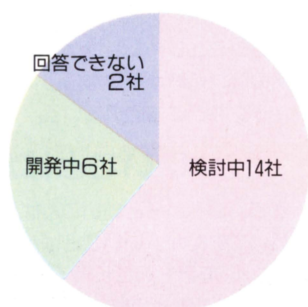
媒体別参入状況



Q1 V3用ゲームソフトを開発する予定はありますか?

すでにPCエンジン参入各メーカーに対してはV3の詳細な仕様が伝えられており、すでに開発に着手しているメーカーもある。なんと6社がすでに開発中であり、その他の各社も制作に乗り出すのは時間の問題と思われる。

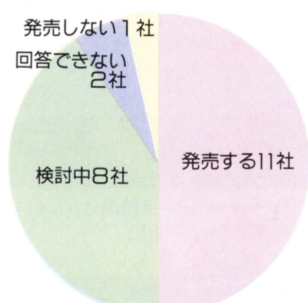
V3に反対している1社のみが発売しないと回答しているが、流れは確実にV3に向かっている。



Q2 V3発売後もV2.1以下対応ソフトは発売しますか?

さて、V3専用機能を使ったソフトは、V.2.1では使えない。もちろん、プログラム段階でV.2.1以前のものを想定していればV.2.1でも使えるソフトがつくれる。しかしこの場合V.2.1以下では当然V3の場合の快適な操作は期待できない。

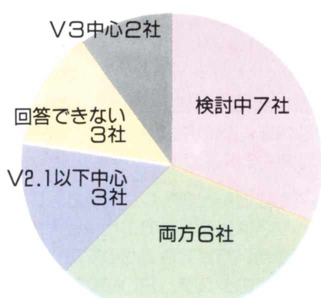
各社とも、今後もV.2.1以下をフォローしていく予定だ。



Q3 V3とV2.1以下どちらに開発の比重を置きますか?

さて、V3と従来バージョンのV.2.1以下のどちらに重点をおいて開発をしていくかということだが、現段階では、まだV3のみと考えているメーカーは少ない。やはり当面はV.2.1以下で対処していき、V3の普及しだいで考えるということだろう。

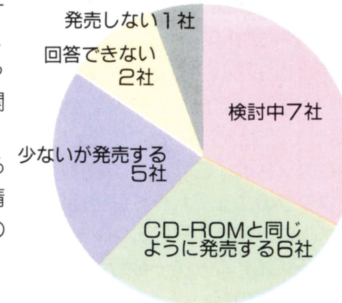
当面は旧バージョンユーザーも安心していられるようだ。



Q4 V3発売以後、Huカードにはどう対応しますか?

さて、V3まで登場し、CD-ROM²がますます強化されてくるわけだが、CD-ROM²をもっていないユーザーはHuカード関係が心配だろう。

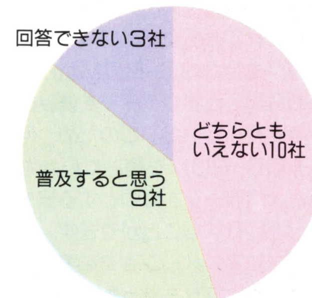
CD-ROMを中心に開発するというメーカーはやはり多く、情勢としてはかなり苦しい。今後のCD-ROM²の普及しだいだが、減ってくるのは間違いなさそう。



Q5 V3は普及すると思いますか?

これは開発メーカーに対しては答えにくい質問だったようだ。どちらかというと、この質問はメーカーの意見というよりも広報担当者の意見と受け取ってほしい。

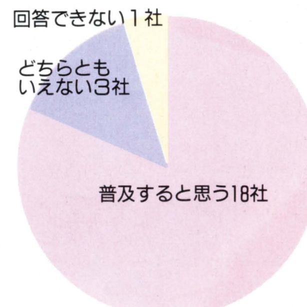
さて、そんなわけで業界筋の見方だが、「普及する」と「どちらともいえない」が半々。システムカードの価格しだいで情勢が変わるとの見方だ。



Q6 V3発売後、CD-ROM²は普及すると思いますか?

これも広報担当者の意見として考えてほしい。

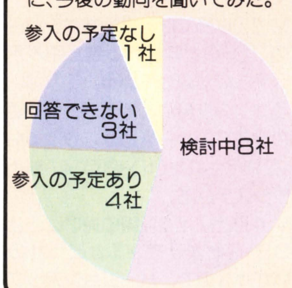
しかしこの質問に対しては答が集中した。やはり新ハードは低価格になるという情報があるので、普及していくだろうという見込み。今後、日本電気ホームエレクトロニクスが価格設定の面で大きな失敗をしない限り、普及するのは間違いなさそうだ。



HuカードメーカーのCD-ROM²への興味

PCエンジンでHuカードのソフトだけを制作しているメーカーに、今後の動向を聞いてみた。 なんとその結果、16社中4社がCD-ROM²ソフトへの参入意思を表明してくれた。中でも業務用メーカーでかたくなにHuカードソフトをつくりつづけてきたタイトーがCD-ROMに参入するというのは大きなニュースといえるだろう。しかも第1弾ソフトも決まっており、ウルフチームのパソコンゲーム『斬』を移植中とのこと。

なお、そのほかのメーカーは、まだ参入を決定したという段階で具体的な進行はまだないようだ。



早くも6メーカーが制作中

さて、実はすでに6社がV3ソフトの開発に着手している。PCエンジンのリードメーカーといえるハドソンはもちろん、CD-ROMソフトを中心に販売している日本テレネット、ビクター音楽産業などが開発している。

さて、開発中のタイトルについてだが、やはり「天外魔境II卍MARU」はV3で発売の予定だ。おそらく第1弾となるだろう。

日本テレネットなどは、V3システムを積極的に取り入れていくつもりのようで、さっそく2タイトルが上がっている。

ビクター音楽産業はルーカスフィルムゲームズ制作の『LOOM』を販売する予定で、海外ソフトの移植版は軒並みV3対応になる様相。また、海外RPGの大作をV3で制作するという情報もあるが、タイトルはまだわかっていない。

そのほかの各社も今のところタイトルは1本ずつあがっている。ただし、ブレイングレイだけはまだタイトルが出ていないのだが、『ラストハルマゲドン』の続編ではないかとウワサされている。

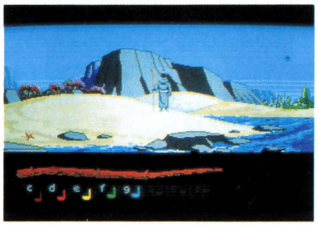
なお、各社とも当初のソフトはV.2.1以下での使用もサポートするとのこと。ただし、『LOOM』はV3のみの対応だ。また、開発状況や発売時期によってはどうなるかはわからないので、V3発売以後はソフトのパッケージをよく見て対応を確認しなければならないだろう。



『ロードス島戦記』もV3対応となった。これはパソコン版

各メーカーの制作中タイトル

ハドソン	天外魔境II卍MARU
ハドソン	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説
ハドソン	スターパロジャー
ビクター音楽産業	シャドウ オブ ザ ビースト
ビクター音楽産業	LOOM
日本テレネット	天使の歌
日本テレネット	ブロウニング
日本物産	バニラシンドローム
ナグザット	熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編
ブレイングレイ	タイトル未定



ルーカスフィルムの『LOOM』。画面はパソコン版



V3初の麻雀ゲーム？『バニラシンドローム』。画面は業務用

SCOOP5 コアグラフィックスII低価格で登場

現在のPCエンジンコアグラフィックスの後継機種であるPCエンジンコアグラフィックスIIが日本電気ホームエレクトロニクスから正式に発表された。

価格を現行モデルの24800円(税別)から5000円落とし、19800円(税別)という低価格を実現。ただし、性能は現行モデルとまったく同じで、CD-ROM²にももちろん対応できる。この価格設定は、PCエンジンの販売台数が伸び、大量生産によるコストがかなり低く抑えられるようななってきたおかげ。しかし日本電気ホームエレクトロニクスとしては、より低年齢のユーザーにも気軽にPCエンジンを買ってゲームができるようにとの配慮があるとのこと。



これは実物の写真。若干形状が変わっている。色も変わった

低年齢層をねらって日本電気ホームエレクトロニクス参入

日本電気ホームエレクトロニクスが、なんとソフトの制作、販売をすることを正式に発表した。これは、CD-ROM²のニューハードやコアグラフィックスなどをソフトウエア面でもサポートしようということだ。

その第1弾は、コアグラフィックスIIにともない、低年齢化するユーザーを獲得しようというキャラクタもの。コミックボンボン誌で連載されている「ゲンジ通信あげだま」のゲーム化だ。漫画の方は、「炎の転校生」などでおなじみの島本和彦が描いている。主人公が、ワープロによる漢字変換で、いろいろなものに変身できるというのがミソ。ゲームの方は、横スクロール型のアクションゲームになる予定で、いろんなおもしろいキャラクタが登場する。

今後は、サードパーティではリスクを負って制作できないような「低年齢向け」、「女性向け」、「教育用」などのソフト開発をやっていくとのこと。もちろん一般的な娯楽ソフトも計画されている。

価格についても、第1弾のソフトは低年齢をターゲットとするということで、低価格にしたいという意向で、今後もなるべく安くしたいということ。ユーザーとしては心強いソフトハウスが誕生したというわけだ。



『ゲンジ通信あげだま』(仮称)のキャラクタイラストだ

NECアベニュー

最近の同社は以前に比べればはるかに速いペースで、しかもコンスタントにソフトが発売されている。しかし作品の質は高いものの、いまひとつビッグタイトルに欠けていたのもまた事実。そんな思いを持つ方々に飛びきりのニュースをお届けしよう。『スーパーダライアスII』の発売が決定したのだ。だが、あくまで開発は始まったばかり。実際の発売まであと1年はかかりそうだ。気を長一くして待つことにしよう。

スーパーダライアスII

タイトルは発表されたものの、画面写真は1点もなし。今回はNECアベニューの多部田氏のインタビューを基に、『スーパーダライアスII』を占っていこう。画面が見れるのは半年ぐらい先になりそうだ。

発売日未定	価格未定
シューティング	CD-ROM
――――	――――



あの超大作シューティングの続編制作開始!!

ベースはあくまで業務用の『ダライアスII』。それにCD-ROMの大容量を生かし、ボスキャラの数を増やすなどのアレンジを加えて発売される。前作でもすでに業務用でさえ実現できなかった、全26体のボスキャラを登場させている。それだけに『スーパーダライアスII』への関心も、いやがうえに高まるというもの。

スーパーダライアス



⬆チラツキこそあったが、多重スクロールとデカキャラを見事に実現



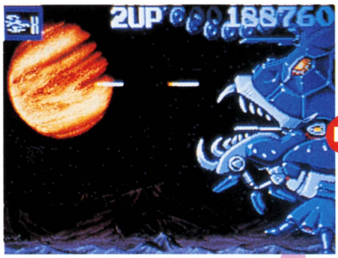
⬆業務用は大型筐体を用いた2画面のサイズ。3画面タイプもあった



⬆当然PCエンジン版は1画面にアレンジされ、敵の攻撃も変更が加えられる

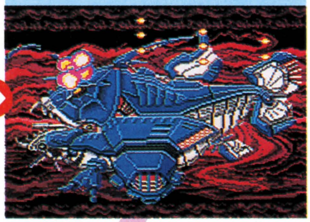
ステージとボスは26以上か？

前作ではすでに26のステージ、26体のボスキャラを実現している。とはいえ業務用の『II』は1作目よりも、はるかに派手な演出がなされている。そのため、完全な再現ではなく、前作のステージを抜粋するなど、ステージ数を増やす方向で検討中とのこと。また、ボスキャラは多部田氏の意向もあり、『ダライアス』らしくない、つまり魚介類ではないボスは入れたくないそうだ。オリジナルのボスを入れる場合、イラストが画面よりも早い時期に公開されるはずだ。

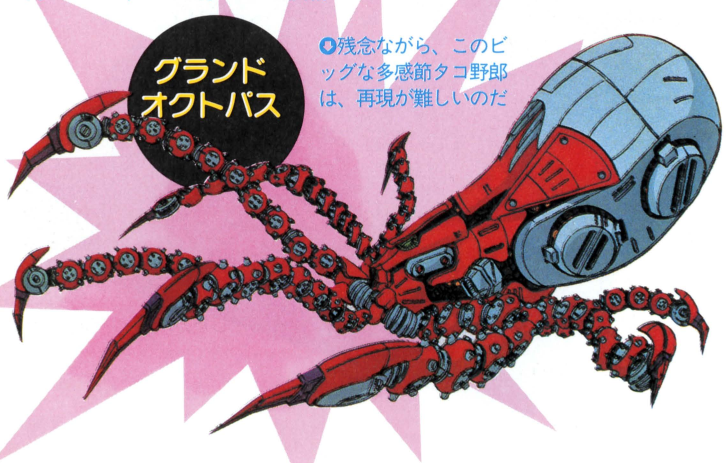


⬆業務用のアロイランタンは顔だけ。倒して口の中に入り別のボスと決戦

スーパーダライアス



⬆前作のアローイランタンは全身登場するなど、ボスもアレンジされた



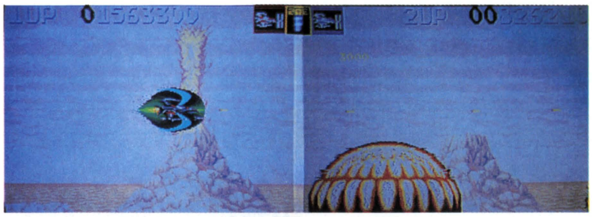
グランドオクトパス

⬆残念ながら、このビッグな多感節タコ野郎は、再現が難しいのだ

ラインスクロールや核トーチカは？

ラインスクロールはステージ中は難しいが、ボスキャラとの戦闘時ならばなんとかなるかもしれないとのこと。

核トーチカの爆発シーンは、メガドライブ版では容量の関係で省略されたが、CD-ROMであれば再現は充分可能。



◎核トーチカは地上型、空中型の2種類がある。無論ふたつとも再現可能

メガドライブ版やスーパーファミコン版は…

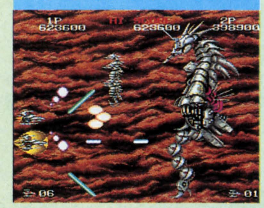
メガドライブ版『ダライアスII』は、基本的に業務用に忠実な作り。スーパーファミコン版の『ダライアス・ツイン』は、業務用の2作目をアレンジしたもの。ハードの性能は高いが、評判はいまひとつ。

ダライアスII



◎メガドライブ版はカートリッジで26ステージを実現

ダライアス・ツイン



◎スーパーファミコン版はゲームバランスに難がある

プロデューサーの多部田氏に直撃インタビュー

開発は着手されたばかりの『スーパーダライアスII』。その『II』を語る上では欠かせないこの人、NECアベニューの総合プロデューサーである多部田氏のインタビューをお届けしよう。この大作の片りんは伺えるはずだ。

――まずお伺いしたいのが、業務用の全26ステージが完全再現されるかということなのですが？

26ステージで足りるかな、というところですね。

――それ以上の可能性もあるということですか？

しようという話はあります。別に『ダライアスII』にこだわる必要はないと思うんですよね。極端な話、『ダライアス』のステージを抜粋して、『II』の中に叩き込んでもいいと思います。業務用の26ステージを完全に再現するのは、PCエンジンでは無理なところもありますが、ステージは26以上作りたいですね。

――オリジナルステージも入るのでしょうか？

基本的にはありません。『I』と『II』の中からやります。もちろん『II』がベースになることは間違いないですけれども。

――前作ですでに『II』のボスキャラが登場していますが、やはり彼らも再登場するのでしょうか？



◎「私が趣味で作り出すと、発売日が延びちゃうんですよね」

スーパーファミコンの『ダライアス・ツイン』で、ボスキャラを新たに描き換えて出していますよね。そういった形のアレンジは加えると思います。でも、ダブっていないのって、そんなにいないんですよね。キラーヒジア、リーダインあたりですか。グランドオクトパスの多関節を再現するのは、PCエンジンのスプライト能力では無理でしょうね。バイオストロングは『ダライアス』にふさわしいと思えないんですよ。

――といいますと？

やはり、魚介類だと思っていますから。ですから、マザーホークもあまり出したくないですね。出そうと思えばいくらでも出せますけど。あと、ヤマトとかはやりたいですね。さらに、まったく新しいボスキャラを描き起こすことも考えています。

画面サイズはどうなる

――ボスキャラ対決時の自機の反転は再現しますか？

基本的にはやらないと、『II』にはならないでしょうね。だけど、前作の反省点として、ボスがデカ過ぎてバトルフィールドが狭かったというのがありました。反転もゲーム性を考えると、1画面のサイズでやっていいものかどうかというのはありますね。ですから、今回はボスを小さくするものも出てくると思います。ボスの攻撃パターンも当然アレンジを加えます。

つまり、通常の一般面は『ダライアスII』が基準になりますし、ボスとの戦闘は『スーパーダライアス』を基準にして、いろいろと新たに加えようと思っています。

――メガドライブ版の画面はシネスコサイズでしたが、PCエンジン版はどうなりますか？

そうはしません。あくまで前作同様のフルサイズでいきます。シネスコサイズですと、グラフィック的にも先細りしますしね。

――ラインスクロールは再現できますか？

できるかなあ、ちょっと検討してみたいと思います。キャラが少なければできるんですけどね。もちろん多重スクロールはそのままやります。でもあれって大変なんですよね。まあ一度やった作業ですし、今度は若手がやってくれるでしょう(笑)。

――音楽はどうなりますか？

前作同様、業務用の基盤から直接取り込んで、それにドルビーサラウンドをかけようと思っています。あの音楽自身出来がいいので、アレンジは加えないほうがいいでしょうね。

――核トーチカの爆発シーンはメガドライブ版では省略されてしまいましたが…。

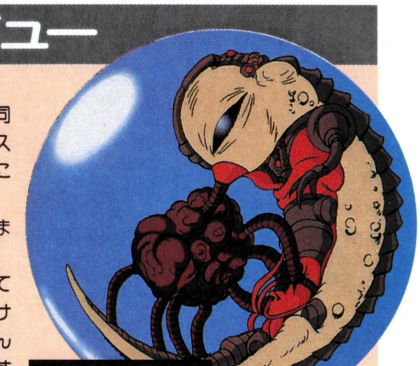
是非やりたいですね。たとえばキノコ雲などのデカイものを出して、多少スプライトがちらついても、そんなものは迫力で押し流してしまえばいいことですから。

――エンディングはそのまま再現しますか？

盛大に付け加えるかもしれませんね。私の趣味で暗くて、悲壮なやつばかり持ってくるとか(笑)。『ヘルファイアーS』のときのように、バッドエンディングもいいかもしれませんね。

――細かい点ですが前作でコンティニューがないのには、だいぶ苦しめられたのですが…。

あの時代はあれでも良かったと思うんですけど、今はないとまずいでしょうね。今回はステージも長くなるでしょうしね。



バイオストロング

◎多部田氏の好みではないボス

――新しいCD-ROMのシステムには対応させるのですか？

せざるをえないでしょうね。だけど、現行機種との両対応は難しいでしょう。あくまで現行機種専用か、新システム専用でいくかのどちらかですね。

発売はいつの日に？

――発売日は来年の3月ぐらいだそうですが、前作のように発売日がずれこむ可能性は？

充分に起こりえますね(笑)。ただ、私が加わって趣味で仕事を始めない限りは、納期は守れると思いますが。

――実際に画面写真が見れるのは、いつぐらいになるのでしょうか？

半年後ぐらいになると思います。オリジナルボスのデザインとかは、もっと早い時期にお見せできると思いますが。

以上のように画面写真はおろか、発売日が当分先なのは残念。だが、前作の完成度を見れば、その技術力は保証付き。発売されるまで気長に待つことにしよう。前作のようにならないことを祈るばかり。

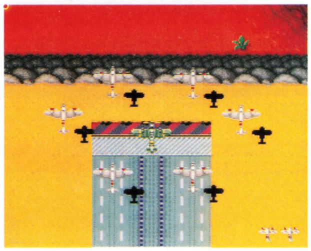
※特に断りのないものは業務用の写真です。

大旋風改(カスタム)

ゲームの基本は変わっていないが、細かい部分で改良が加えられた『大旋風改』の変更点とは?	7月下旬発売予定	6800円(税別)
	シューティング	CD-ROM
	コンティニュー	――――

ボリュームUP・パワーUPして再登場

以前発売されたHuカード版は業務用からの移植。今回のCD-ROM版はオリジナルキャラが登場したり、新しいステージも加えられたりと、Huカード版に比べ、ボリュームアップされている。もちろん音楽や効果音もパワーアップされているぞ。

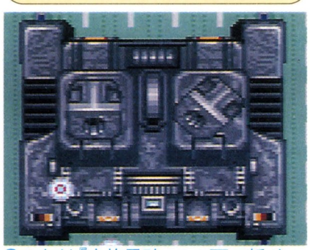


新たな戦いに向けて旅立て

新しいボスが登場

今回の『大旋風改』には、Huカードには登場しない新しいボスキャラが登場する。このボスキャラたちは東亜プランのデザインによるもので、『大旋風』のイメージに合わせたものとなっている。このオリジナルボスの登場によって、新しい攻略法が必要になってくる。

グレーバロン



これは『大旋風改』の1面の新ボス

ブルーペッパー



3面前半に登場する中ボスだ

L-ディシュ



5面中ボス。弾を連射してくるぞ

グレンファイヤー



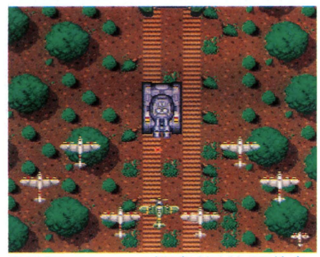
これが『大旋風改』のオリジナルボス。6面で登場するが、まだ敵の攻撃能力は不明

新たに追加・延長されたオリジナル面

Huカード版『大旋風』は全5面で、区切りのない面構成だった。今回の『大旋風改』は、Huカード版のマップ全体に新しくオリジナルマップを加え、面ごとに区切りをつけての全7面構成となる。今回はその中で、新しいボスが加わった3面前半と6面後半、最終ボスのために作られたオリジナルマップからなる7面を紹介していく。

ステージ3前半

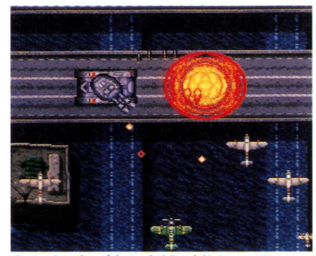
ステージ3の前半は森林地帯を抜けると、レール上を移動する新ボスの『ブルーペッパー』が待ち受けているのだ。



地面のレールが印象的な3面前半

ステージ6後半

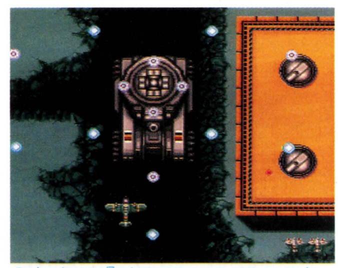
ステージ6の後半はさすがに敵の攻撃も激しくなっていて、最後には新ボス『グレンファイヤー』が待ち受けている。



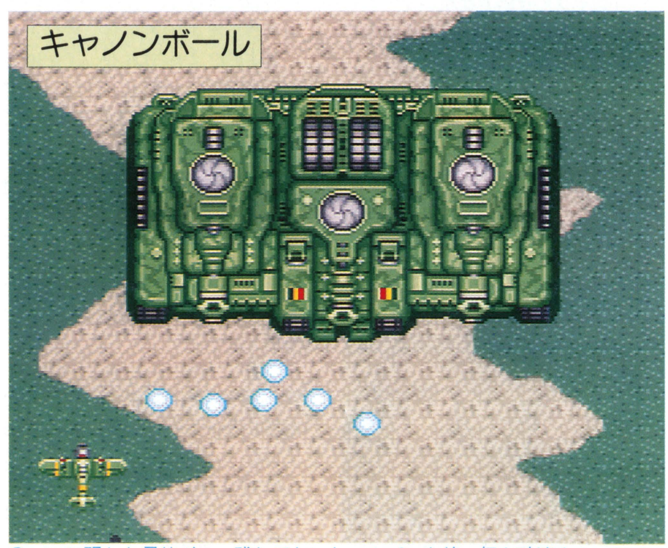
さすがに敵の攻撃が激しいぞ

ステージ7

最終面のステージ7。ここは面自体は短いが、敵の攻撃は非常に激しい。それに加えて中ボス『グランバス』も登場してくるので、先に進むのが難しいのだ。そして最後にはHuカード版と同じボスの『キャノンボール』が登場する。こいつを倒せば1周クリアとなる。



中ボスの『グランバス』。ここはボスに備えてヘルパーを残したい



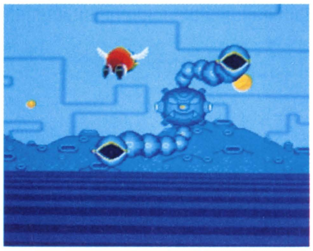
ついに現れた最終ボス。残しておいたヘルパーを使い奴を破壊するのだ!

スペース ファンタジーゾーン

2つの名作が合体した『スペースファンタジーゾーン』。今回新たな画面写真を公開できるぞ！	発売日未定	価格未定
	シューティング	CD-ROM
	コンティニュー	パワースティック

『スペースハリアー』+『ファンタジーゾーン』!?

セガの業務用の名作『スペースハリアー』と『ファンタジーゾーン』が、NECアベニューの手によってミックスされ、生まれ変わった。画面を見てわかるとおり、このゲームは『ファンタジーゾーン』のキャラクタを使った3Dシューティングゲームだ。ゲーム自体はどちらかというと『スペースハリアー』に近い内容になっている。



⇧これはボスキャラのクラブンガー　2本の触手がやっかいだったけど…



⇧3Dになっても背景の美しさとオパオパのかわいい部分は変わらないぞ

プロデューサー多部田氏にインタビュー

NECアベニューの多部田氏にこのゲームについて聞いてみた。「あくまで『スペースハリアー』のパロディ版なんです。キャラクタは、『ファンタジーゾーン』のを使っていますが、ゲームは、『スペースハリアー』なのでボーナスステージなんかももちろんありますよ。ストーリーなどはまだ決定してませんが、『ファンタジーゾーン』をベースにするかもしれませんね。曲は『スペースハリアー』のテンポベースで『ファンタジーゾーン』風のアレンジになります。」ということだ。ゲームの年内発売を目指して開発は進んでいる。



⇧正面の姿も見てみたい

ショップはどうなる?

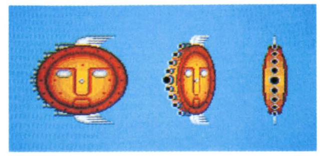
基本ルールは『ファンタジーゾーン』と同じで、一定のお金を貯めるとショップが飛んでくる。武器などはアレンジされるそうだ。



⇧女の子が話かけてくるのかなぁ?

2Dから3Dへ

『ファンタジーゾーン』でおなじみのキャラだが、2Dから3Dになると、キャラクタによってだいぶ印象が違ってくる。主人公のオパオパは動きが多彩になり、敵キャラクタの場合は正面から見ただけでは、どのキャラが元になったかわからないのも出てくる。ボスなども攻撃方法が変わったり、新しくオリジナルのボスも登場する予定がある。オパオパの武器の場合も7ウェイショットは廃止され、5ウェイショットになるというようなアレンジがされたり、まったくオリジナルの武器が登場する予定もある。

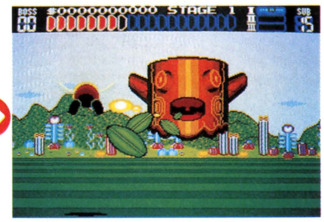


⇧正面から見てわかる人はいるかな

ファンタジーゾーン

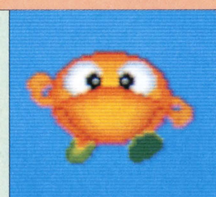
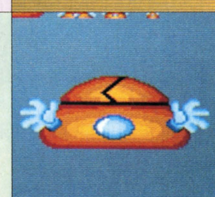
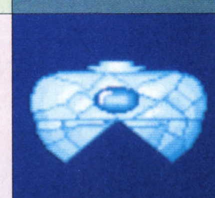
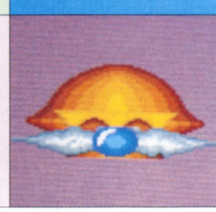
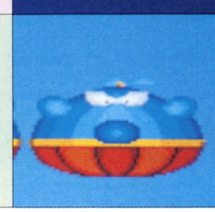


⇧スタンパロンの見慣れた横顔が…



⇧正面から見るこんなに強烈になる

3Dになった敵キャラたち

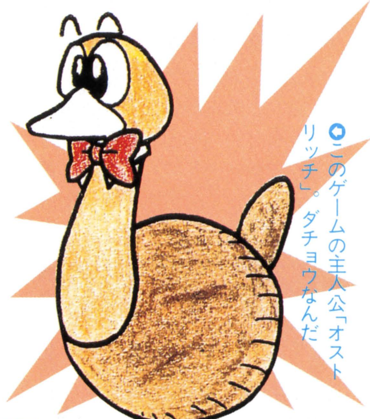
ムーコロン		腕を振りながら飛んでくるのかな?	リクル		横からみるとドリル状の敵なんだけど…
ドラリンフラー		羽をパタパタさせて浮かんでいる	バイパーブ		手はやはり動くんでしょうかねぇ…
ドリンガ		全部地上にあったら楽なんだけどね	パッカリアン		寒そうな雰囲気を漂わせています
バルンガ		雲に乗っていて気持ちよさそうだね	ロリンガ		頭の上のプロペラがチャームポイント

スプラッシュレイク

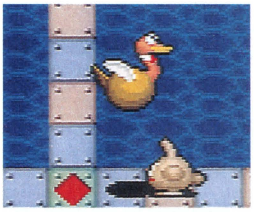
今月は、このゲームの特徴の1つであるコミカルなキャラクタを中心に紹介しよう。	6月28日発売予定	5800円(税別)
	アクションパズル	CD-ROM
	バックアップメモリ コンティニュー	————

パズル性の高いコミカルアクション

湖に架かっている橋を壊し、敵キャラをジャンプで交わしながら湖に落とすとステージクリアとなる。効率のいい倒しかたが各ステージにあり、それを見つけるのがゲームのポイントとなっている。

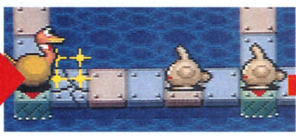


●このゲームの主人公「オストリッチ」。ダチョウなんだ



●ジャンプして、敵をかわすこともできる

敵の倒し方



●支柱の片方にヒビをいれた



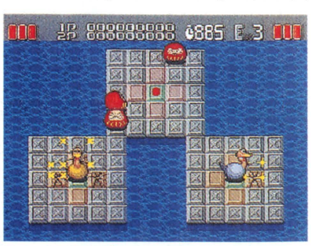
●そして、もう片方にヒビを入れる



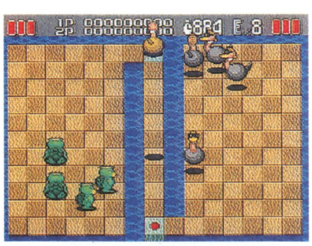
●見事に橋は落ちた。その上にいる敵キャラも一緒に落ちて、これで得点

ステージ数は120

このゲームにはバラエティに富んだステージが、全部で120も用意されている。ちょっと考えれば簡単にクリアできるステージや、指先と反射神経が必要なステージなどなど。こういった各ステージごとの特徴を見抜くことが、全ステージクリアの早道となる。



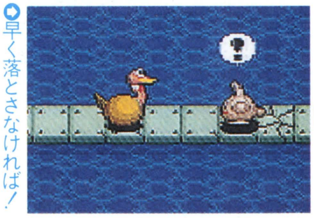
●2人同時プレイだと、1人用とは違ったステージが遊べる



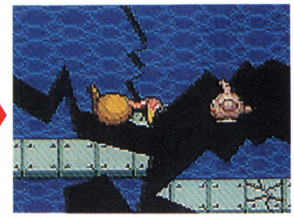
●一見、難しそうに見えるステージ。でも、簡単にクリアする方法がある

笑えるオストリッチ劇場

このゲームには10ステージごとに「オストリッチ劇場」と名付けられた短いデモが入っている。このデモは、ゲームに登場するキャラクタたちが出演している。どのデモもコメディ映画のように笑えるものになっていて、白熱したプレイの後の息抜きになる。



●早く落とさなければ!



●あら、画面にヒビが…

コミカルで手強い敵たち

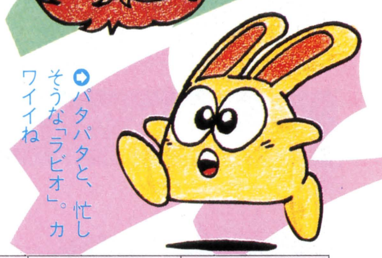
このゲームに出てくるキャラクタは、どれも個性的。蝶ネクタイをしたダチョウや、跳ね回るネジ、足と目のついたミサイルと、どれも個性タップリだ。



●サングラスをかけた「炎」。壁にそって動くんだ

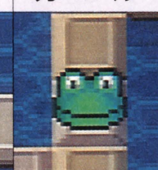


●やられる姿もカワイイ



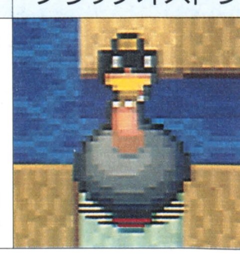
●パタパタと、忙しそうな「ラビオ」。カワイイね

ザコキャラ

カニ	だるま	カエル	さる
			
横歩きが素早く縦歩きが遅い	転がってくる。動きは早い	口からタマを吐く。動きは遅い	分岐点にくると立ち止まる

ボスキャラ

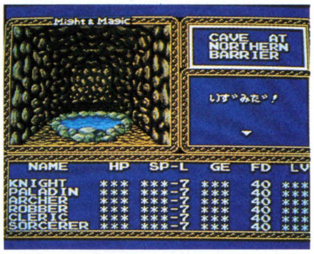
かっぱ	きつね
	
水に強く、3度落とさないと死なない	分身の術を使って、3匹に増えてしまう

とり	ブラックオストリッチ
	
落とそうとすると飛ぶ。3回目で落ちる	オストリッチと同じ動きをする。強敵だ

マイトアンドマジック

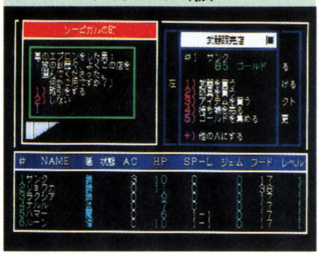
発売日未定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM

パソコン版『マイトアンドマジック』は、ゲームの自由度は高いものの、初めはゲームの目的などがわからないとっつきにくいものであった。PCエンジン版ではパーティはあらかじめ決定されていて、ストーリー性を高めるなどプレイしやすいようにアレンジされている。もちろんPCエンジンの能力を生かしてグラフィックは強化され、キャラクタもしゃべるようになる。また音楽担当は久石譲氏で、曲はすでに完成している。



◆グラフィックが強化されたダンジョン。目の前には泉があるが…

パソコン版


◆見た目は地味なパソコン版



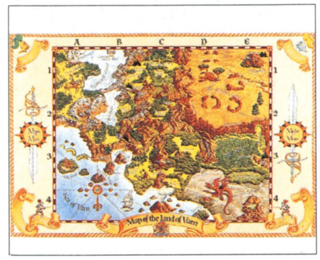
◆街の住人に出会うとグラフィックが表示され、話しかけてくるぞ

イメージイラストは安彦良和氏

PCエンジン版のキャラクタデザインは、安彦良和氏が担当している。そのキャラクタだが、『マイトアンドマジック』の世界に合わせて、名前、職業、性格などが最初から決定されている。ゲームの方もキャラクタ色を強めたものになるが、イラストを見ての通りパーティに個性がもたされる。もちろんPCエンジン版のマニュアルには、安彦良和氏のイラストがたくさん使われる予定だ。


◆巨大なドラゴンに立ち向かう勇者たち。その道のりは遠く険しい

◆これが勇者達の冒険の舞台となる『ヴァーン大陸』のマップだ




◆この6人の冒険者たちが今回の主人公となる。初めから6人それぞれに性格付けがなされているのだ

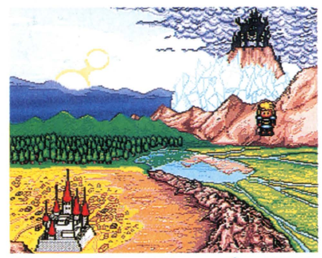
クイズアベニュー2

発売日未定	価格未定
クイズ	CD-ROM

PCエンジン初のクイズゲームとして好評だった『クイズアベニュー』。早くもその続編の発売が決定した。今回は前作よりさらにジャンルを広げ、やさしい問題も含めて6000問もの問題が用意される予定だ。前回好評だったクエストモードには、2人対戦可能なすごろくの要素が加わり、アイテムも使えるようになる。物語は前作の話から17年後、前作の勇者の子供達の冒険となるそうだ。もちろん5人で遊べるパーティモードも、今回はさらにパワーアップされて帰ってくるぞ。



◆前回のクエストモードはこんな感じで問題に答えて進んでいくんだよ

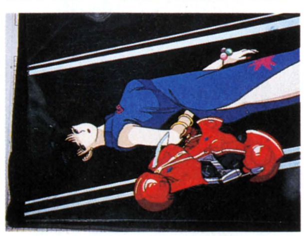

◆これが前作の全体マップ。グラフィックはきれいだが道のりは険しい

INNER EYES
ダウンロードビデオ化

『ダウンロード』はゲームでは2作目まで発売されているが、今度はビデオがNECアベニューより発売されることになった。ビデオのストーリーはゲームの『ダウンロード』の時代の10年前の設定で、主人公はゲームと同じくシドになる。シドには隠れた才能とその才能に見合うスポンサーがついていた。ある日、シドは奇妙な事件に引き込まれてしまう…。とこんな感じでストーリーは進む。

発売日、価格はまだ未定だ。


◆主人公シドと謎の女性との出会い


◆シドは何を求めて走っているのか

マイトアンドマジックが当たる

NECアベニューより発売予定の『マイトアンドマジック』のモニター用サンプルソフトが抽選で100名に当たる。応募方法は、6月28日発売の『スプラッシュレイク』の5−1面の隠しアイテムを、ソフトに付いてくるアンケート葉書に書いて、NECアベニューへ送るだけ。応募締切は7月5日(当日消印有効)だ。



◆これが『マイトアンドマジック』だ

その他の新作情報

NECアベニューのラインナップの中では、『マイトアンドマジック』と『クイズアベニュー2』が夏から秋にかけて発売されそう。それに続くのは『森田将棋PC』になる予定。これは、『森田将棋バトルフィールド』の名称が変わったものだ。このゲームは通常モードのほかに、モンスターバトルモード、詰め将棋モード、GTでは軍人将棋モードが用意されている。『フォゴットンワールド』は年内発売を目指していて、業務用のようにしゃべる予定。『ギャラクシーフォースII』『ストライダー飛竜』といったものは開発はほとんど進んでないようだ。

※『クイズアベニュー2』の画面写真は前作のものです。

日本物産

「東京おもちゃショー」では、『バニラシンドローム』と『ファイティングラン（仮称）』を展示する予定とのこと。『バニラシンドローム』は年内発売を目指して開発中で、次号ではいよいよPCエンジン版の画面をお見せできそうだ。

今まで日本物産は麻雀ゲームだけと思われていただけに、最近のいろんなジャンルにチャレンジする姿勢にはニチブツファンなら嬉しい限りだよね。

F-1 CIRCUS'91

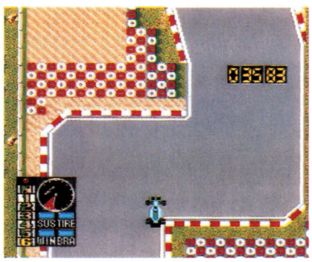


大好評を得た、前作『F-1　CIRCUS』の続編。他のゲームにはないスピード感やリアルなグラフィックはそのままに、単にデータを変えただけではない、新しい『F-1　CIRCUS』を楽しんでくれ！

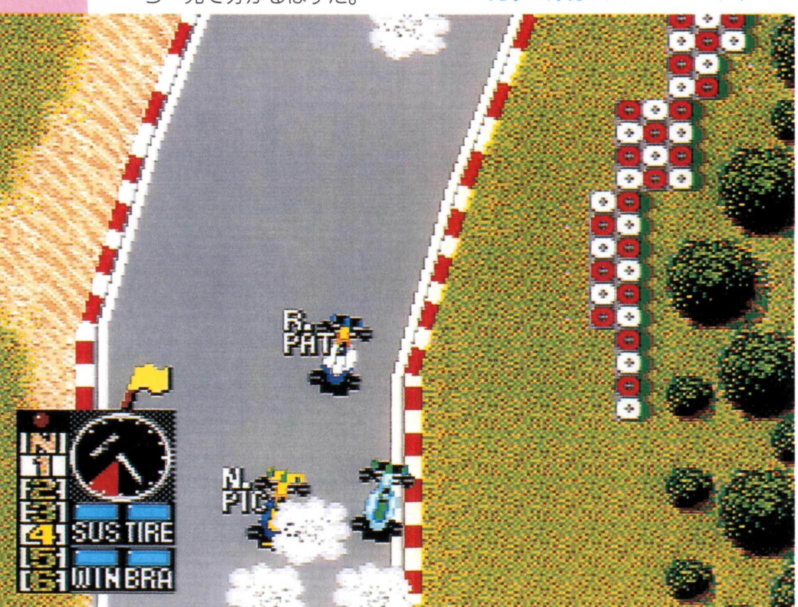
7月12日発売予定	6900円（税別）
レース	4M
バッテリーバックアップ パスワード	———

マニアが作った、マニアのためのF-1ゲーム'91年度版

F-1が好きであればあるほどこのゲームを好きになる。そんなF-1マニアのために作られたゲームがこれだ。もちろんチームやドライバーのデータ、マシンのカラーやデザインなどはみんな実際のF-1の'91年度データに基づいており、名前などに多少のアレンジがしてあるものの、好きな人なら一発で分かるはずだ。



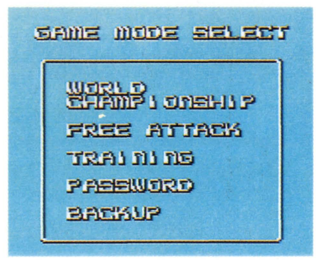
○これが有名なスズカのシケイン。見事に再現されているでしょ？



○PAUSEするとマシンの上にドライバーの名前が表示されるのだ

選べるモード3種類

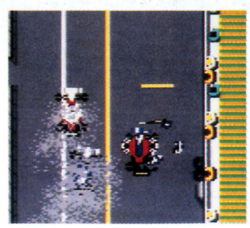
このゲームには3種類のモードがある。チームに所属してワールドチャンピオンを目指す「ワールドチャンピオンシップモード」や、好きなチームで好きなコースを走れる「フリーアタックモード」。また、操作に慣れていない人のために走りかたを教えてくれる「トレーニングモード」があるので、初心者の人でも安心だね。



○パスワードをバックアップを除く3種類のモードで遊べるのだ

マニア泣かせの演出の数々

雨が降れば水しぶきをあげながらマシンが疾走していったり、ピットインすればピットクルーがチョコチョコと動き回ってマシンをいじくり回す。マシンが壊れれば火を吹いて煙を出したり、もうF-1好きには涙モノの細かい演出が各所にされているのだ。



○雨の中、必死にマシンを修理するピットクルー



○エンジンから火が出ているぞ！



○来シーズンはどのチームにするか

目指すは、ワールドチャンピオンの座

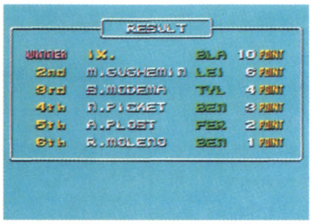
このゲームのメインとも呼べるモードが「ワールドチャンピオンシップモード」である。8年間という限られた期間のうちに、いろんなチームに移籍したりしながらワールドチャンピオンを目指すというもの。だが、ただ人より運転が上手いというだけではチャンピオンにはなれないのだ。



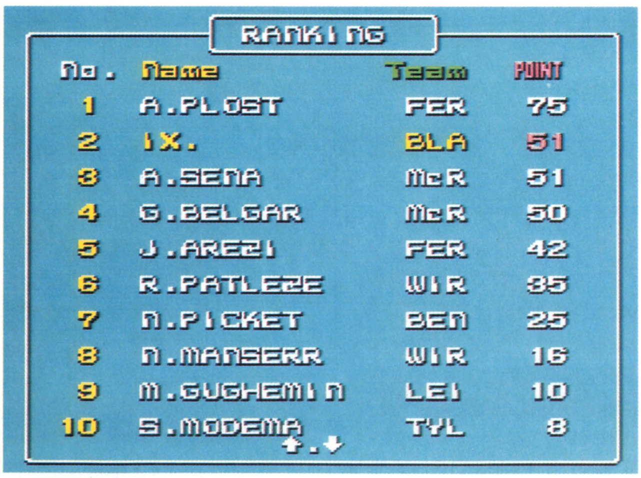
とりあえずは弱小チームに入り、いつかはトップチームへ移籍だ

ドライバーズポイントとは？

ワールドチャンピオンシップを決定するのは、年間（1シーズン）のドライバーズポイントの合計で決定される。ドライバーズポイントとは、年間16回行われるレースの結果で、1位が10ポイント。2位が6ポイント。3位が4ポイント。4位が3ポイント。5位が2ポイント。6位が1ポイントだ。



こうして各レースでいい順位を取り、ポイントをかせぐのだ



そして年間の合計ポイントで勝敗が決まる



念願のチャンピオンになれるのは、いつの日か？

チャンピオンになるためには？

ドライバーズポイントの説明でも書いた通り、誰よりも一番ドライバーズポイントの合計が多かった人がワールドチャンピオンとなる。だからレースの途中でマシンを壊したりしてしまった場合でも、1位は無理とあきらめずに頑張って6位以内に入りさえすればわずかながらポイントがもらえるぞ。それにもしかしたら1位のマシンがリタイヤすることもあるんだし、最後まで希望は捨てちゃダメだ。



2位か3位に入賞すればこの画面

何故、毎年ドライバーやマシンが変わる？

先に断っておくが、これは本物のF-1の話だ。ドライバーはよりよいマシンがあり、より高い契約金を払ってくれるチームに移籍しようとする。また、チームメイトとの不仲が原因になる場合も。またF-1は莫大な資金を必要とするので、スポンサーなしには活動できない。しかも宣伝効果がなければ手を引くから、スポンサーが変われば新しい会社のマークがマシンに入る。マシンのデザインも毎年、コンマ1秒でも速くするために改良が加えられている。

そんな理由もあって、毎年ドライバーやマシンのデータが大きく変わるので、このゲームでも前作と大幅にデータが変わったのだ。



最新のマシンも、1年経てば型遅れのマシンになってしまう

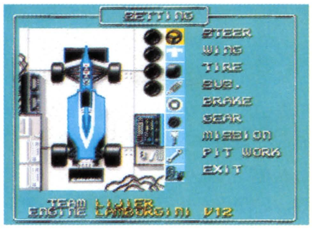


少しでもいいマシンを持っているチームに移籍することが優勝への近道になるのだ



ワールドチャンピオンシップに挑戦だ!

「ワールドチャンピオンシップモード」では、8年間のドライバー生命の間にチャンピオンを目指すモードだ。F-1ドライバーは大変な集中力を必要とするため、そう長くは続けられない職業なのだ。限られた期間のうちに次々といいチームに移籍を繰り返し、目指すはワールドチャンピオン!



悪いマシンでも使いかたによっては優勝することだって可能だ

まずはチームと契約

F-1ドライバーとしてスーパーAライセンスを手に入れた君に、契約を迫ってくるチームは3チーム。どこのチームに入るも君の勝手だが、少しでもいいマシンを持っているチームに入ることがチャンピオンへの近道だ。フリーアタックモードなどでマシンの性能を調べてから契約を交わそう。



最初に契約できるチームは3チーム。しかも弱小チームばかりだ

予選にチャレンジ

F-1レースに参加しているマシンの数は28台。だが全部が一度にコースを走ると数が多すぎて事故が起きやすい。そこで予選を行い、上位18台までが決勝レースに出場することができる。

予選は敵車が1台もいないサーキットでの1周のタイムで争われる。コンマ1秒が順位に響くぞ。

まずは予選にチャレンジしよう

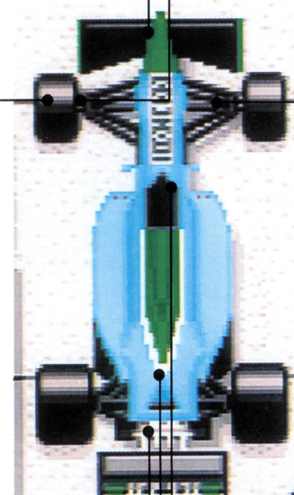




ナメてかかると、予選すら通過できない。シビアな世界なのだ

勝利のカギを握る、セッティング

自分の使いやすいように、ハンドルやサスペンションなどの項目をセッティングしておかないと勝つことはできないんだぞ。



❶ウイング

角度を30度にすればスピードが上がるが、曲がりにくくなる。

またその逆に角度を60度にするとスピードは出ないが、その分カーブを曲がりやすくなる。レースでは敵車をかわせるように、60度にしておこう。

❷タイヤ

Bタイヤは長持ちするが、曲がりにくい。Qは予選専用。Rがついているのは雨天用タイヤという証拠だ。

❸ミッション

マニュアルは自分でギアを上げたり下げたりしなくてはいけない。

ピットワーク

これはマシンのセッティングには変化ないが、AUTOにしておくとピットインしたときに故障する直前のパーツも交換してくれる。が、ロスタイムが増えてしまう。

❹ブレーキ

パワフルは短い距離で停止できるが、壊れやすいのだ。

オートブレーキは前方の車との車間距離が短くなると追突防止機能が働いて自動的にブレーキがかかる。初心者にはうれしい機能だね。

❺サスペンション

堅いほうがハンドルを切ったときにすぐ反応してくれるが、何度もコースアウトしたりすると壊れてしまうので注意しよう。

❻ステアリング

初心者はEASYを使うとハンドルを切り過ぎて壁に激突してしまうかも知れない。

❼ギア比

LOWに近いほど加速性能を重視。HIGHに近いほど最高速度重視タイプ。サーキットのタイプに合わせてギア比を選ぼう。

名実共にトップレベルのMcRalenは憧れのチームだ



第一コーナーの向こうに、勝利が待っている…

決勝レースに参加する前に…

たとえ予選でいいタイムを出して上位のスタートポジションにあっても安心はできない。決勝では他のマシンと一緒に走るのだから、事故を起こさないよう、敵をかわせるだけの余裕のあるセッティングをしなくてはいけない。とにかく事故を起こさないように。



天候や周回数を良く見てから参加

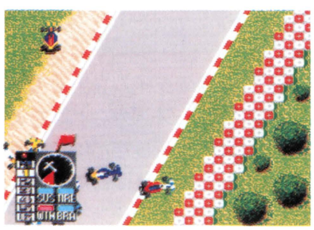
サイン

サインは全部で4種類。そのうち3種類はカーブの曲がり具合を示したサインで、もう1つはピットに入りなさいというサインだ。カーブのサインを見て減速すれば、コースを暗記せずともある程度は走れるようになる。だが究極のタイムを出すには暗記あるのみ。

サイン	意味
	ゆるいコーナーのサイン。アクセル全開で平気だ
	急コーナーのサイン。ブレーキングして減速しよう
	シケインのサイン。急減速して慎重に通過しよう
P	ピットインのサイン。無視することも勝つために必要

フラッグ

フラッグは全部で6種類あり、そのフラッグから得る情報によってドライバーは安全にマシンを走らせることができる。例えば前方で事故が起こっていることを知らせてくれるイエローフラッグや、前方にいる周回遅れのマシンを知らせてくれるホワイトフラッグは事故を少なくするために必要だ。



こうして左下のメーターの上に表示されるフラッグを注意して見よう

旗	意味
	イエローフラッグは、前方で事故が発生したので注意して通過せよという警告
	ブルーフラッグは後方から速い車が接近しているので、道を譲れという警告
	レッドフラッグはスタート直後の大事故で、再スタートを行うという合図
	ホワイトフラッグは前方に遅い車がいるので注意して抜けという警告
	グリーンフラッグはイエローフラッグの解除の意味でもう安全だという意味
	チェッカーフラッグはレースや予選の終了を示す。これを見ると安心しちゃうね



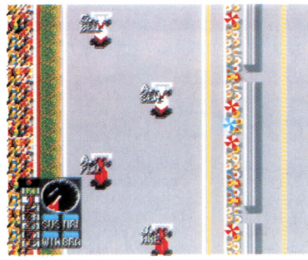
McRalenに優るとも劣らない、FERRARIは真紅のマシン

決勝スタート〜ゴール!

決勝レースは予選の順位によって並んだスターティンググリッドからスタートする。だが1周目などで大事故が発生した場合、レッドフラッグが振られて再スタートとなる。少しでも上の順位を目指して頑張ろう。

レースは通常、5〜10周程度の周回数で行われるのだが、タイヤはBで5周。Cで4周程度しかもたないので、ピットインするタイミングも勝敗を分ける要因となる。

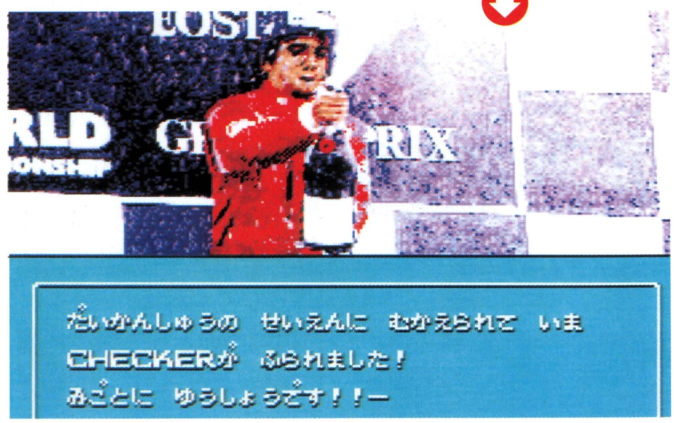
難しいコースであればあるほど、上位にくいこむ可能性は大だ。



スターティンググリッドでスタートを待つ、18台のF-1マシンたち

右上のピットサインを見ると、順位は4位で、あと5周走ればゴール





見事な走りで優勝! だが1回勝ったくらいではスカウトは来ないぞ

チャンピオンは一日にして成らず!

チャンピオンになるためには、まずいいマシンに乗らなくてはいけない。だが最初にスカウトに来るのは弱小チームばかり。そこで悪いマシンでもいい成績を残せば、シーズン途中に他チームから誘いが来る。こうして少しずついいチームに移籍を繰り返し、優勝できるようなマシンを手に入れろ!



他チームから移籍の誘いが来たぞ



危険な走りをするとこんなことに

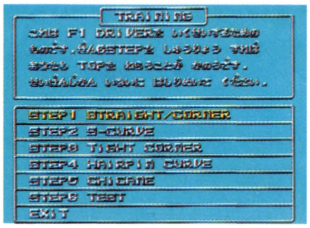


新型マシンの開発に成功したぞ

トレーニングモードで練習しよう

前作『F-1　CIRCUS』ではあまりにスピードが速く、シビアな操作を要求されたために敬遠していた人も少なくないと思う。

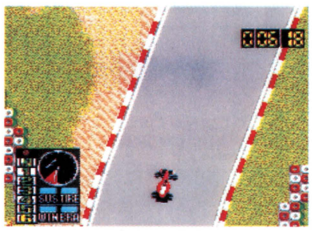
『'91』では、トレーニングモードと呼ばれる練習モードを用意することで、ゲーム中に必要なテクニックを練習できる。まず最初はこのモードから始めよう。



6ステップのトレーニングをすべて終了するといいことが…？

STEP1　ストレートとコーナー

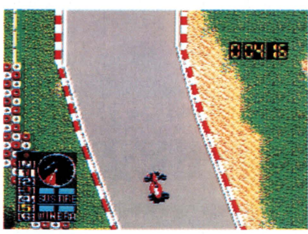
ヤタベとインディアナポリスでストレートからゆるいコーナーへの進入を練習するステップ。ヤタベと言えば日本の最高速度実験に使われる谷田部と良く似た名前。ゲーム中のヤタベもストレートが多く、たまに出現するコーナーも大してキツくないので、アクセル全開で抜けることができる。



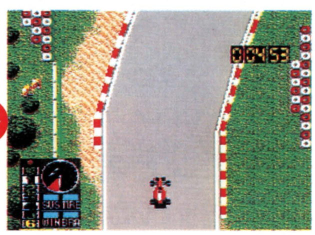
ストレートからゆるいカーブといえど、慎重に走ることが大切だ

STEP2　S字カーブ

シルバーストーンとスズカにあるS字カーブで練習をする。1つ1つのカーブだけを見れば大して難しくないのだが、複数のカーブが連続してあるので次のカーブにそなえた曲がりかたをしないとすぐにコースアウト。ちゃんと減速しないとクリアできないぞ。



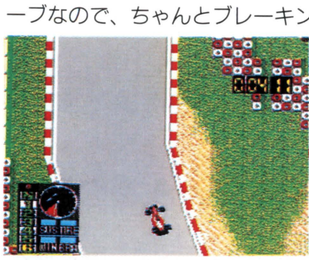
1つのコーナーとしてはそんなにキツいわけではないのだが…



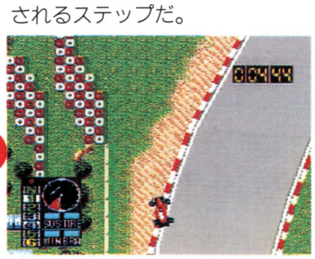
逆方向に連続してカーブがあるのがツラいところなんだよねぇ〜

STEP3　タイトコーナー

ハンガロリンクとシルバーストーンでタイトコーナーの練習。かなりキツい角度に曲がっているカーブなので、ちゃんとブレーキングをしないと曲がることはできない。アクセルを踏んでいるだけが速く走ることではないと思い知らされるステップだ。



普通のコーナーのようにアプローチしてみるのだが…



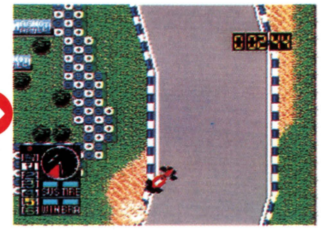
急にコーナーがキツくなって、コースアウトしてしまった

STEP4　ヘアピンカーブ

マニクールとモントリオールでヘアピンカーブの練習。マニクールは赤い、直角カーブのサインが出るのでフルブレーキングしてかなり減速したほうがいいだろう。モントリオールは直角カーブのサインが出ないのにかなりキツいカーブなのでダマされないように。



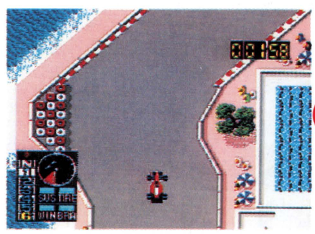
最初っからキツいカーブなので、十分に減速してから進入しよう



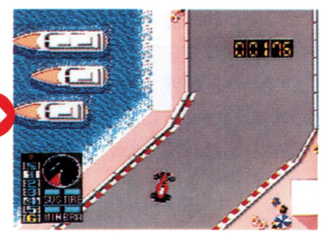
だがさらに反対方向に向かってキツいカーブになっているのだ

STEP5　シケイン

モナコとスズカでシケインの練習。モナコのシケインはかなり細く、かなり遅い速度まで落とさないとぶつかってしまう。スズカのシケインも同様にキビシイが、通るラインさえシッカリしていればほとんど減速せずに通過できるポイントでもある。



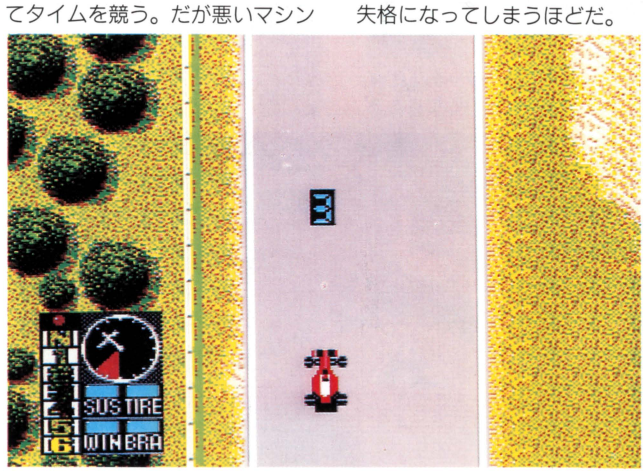
シケインのサインが出た瞬間にフルブレーキングして様子を見よう



ゆっくりと安全に進入し、脱出ではアクセルを全開にしよう

STEP6　テスト

今度はSTEP5までに練習したテクニックを試すべく、フェニックスとスズカのコースを1周してタイムを競う。だが悪いマシンなので、規定のタイムを出すのはけっこう大変。スズカなどはちょっとコースアウトしただけでもう失格になってしまうほどだ。



改めて1周走るとなると、けっこう難しいモノだ

まだまだ広がる『F-1　CIRCUS'91』の遊びかた

『F-1　CIRCUS'91』では、前作を発売したときのユーザーの反響などをもとに数々の親切な機能が増えている。

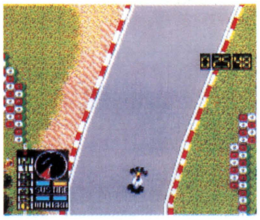
また、前作ではシステムが不完全だった「コンストラクションモード」はなくなっている。



ただチャンピオンを目指すだけじゃつまらない

便利なフリーアタックモード

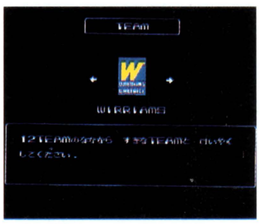
今回、新たに増えた「フリーアタックモード」では、好きなチームで好きなコースを走ることができる。また、レースの形式を取っているのでちゃんと予選から決勝まである。だが優勝などのデモは省かれているのだ。



お気に入りのマシンを選んで走れるのがいいネ

12チーム

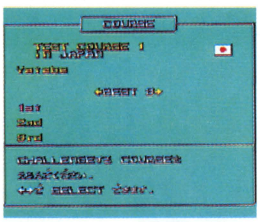
FERRALIとMcRalenを除く12チームの中から自分のマシンを選ぶことができる。BENETOMやTyllerr、WIRRIAMSがおススメだ。



WIRRIAMSだったら十分に優勝を狙える

20チーム

F-1レースが開催される全16コースの他に、全部で20のコースを自由に走ることができる。オフシーズン中のテストはポールリカールでするのが通だね。

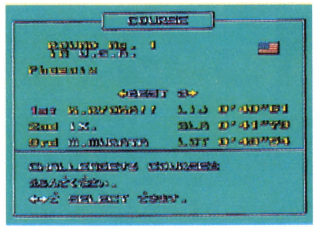


ヤタベと言うと、日本で有名な谷田部かな？

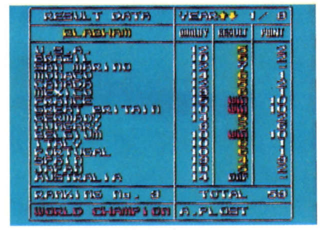
ぜひとも欲しい、バックアップメモリ

このゲームはバックアップユニットに対応しており、レース結果はもちろん、いろんなデータを残しておくことができるのだ。

まずは各サーキットのベストラップ。3位までの名前が記録できる。もう1つはリザルト。何と8年（シーズン）分の、予選結果から決勝結果、ポイントやその年のチャンピオンの名前までを記録しておいてくれるのだ。記録が残ると、ヤル気も倍増だもんね。



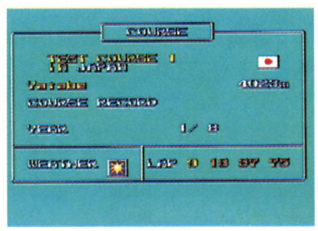
コースごとに、ベスト3までのベストラップを記録しておいてくれる



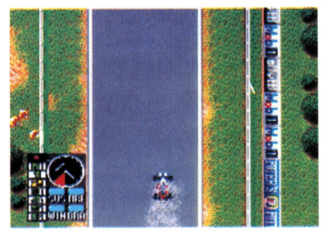
8年（シーズン）分の予選、決勝結果まで記録しておいてくれるのだ

条件が変われば、作戦も変わる

このゲームはレース中、いきなり雨が降ってきたりする場合がある。そういう場合は同じサーキットでもR（レイン＝雨）タイヤに交換して走る。でも雨の日に普通のタイヤで走れば減りが少なく、タイヤ交換なしで走れたりするので、自分で作戦を考えよう。



ゲーム中で走る周回数を4段階に自由に設定できるのも嬉しいネ

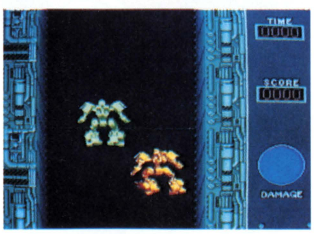


雨が降ればレインタイヤに交換するのだが、いつ交換するかも重要だ

ファインティングラン

発売日未定	価格未定
アクション	4M

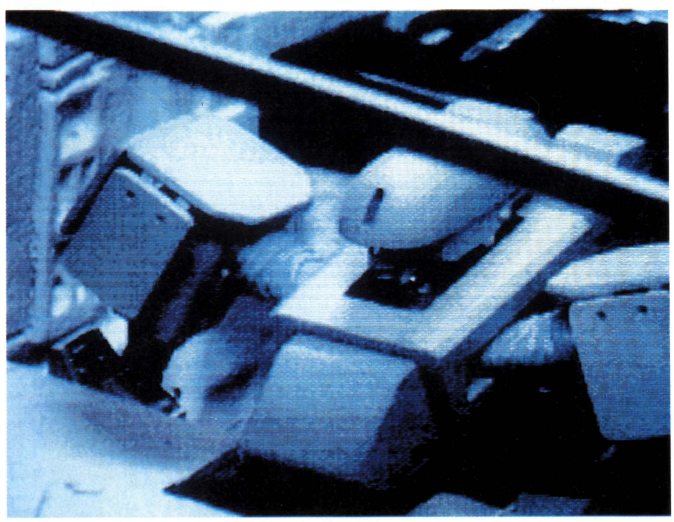
21世紀後半を舞台にした、未来ロボット格闘アクションゲーム。平和になった世界の人々がストレス発散のために発案したスポーツ「ファイティングラン」。それは廃棄処分になったロボットを使って実戦さながらの格闘ゲームをするというもの。無限軌道リングと呼ばれる、脱出不可能な戦場でのロボット同士の戦い。まさに「やるか、やられるか？」そんなシビアなゲームなのだ。



黒く見えるのが無限軌道リングだ



オプションウェポン選択画面。ダメージなども表示される



デモ画面。こんなゴツいロボットが画面狭しと戦いを繰り広げるのだ

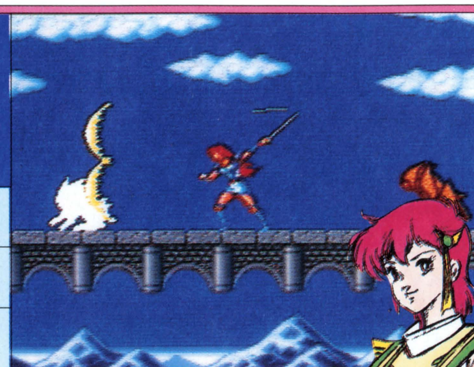
日本テレネット

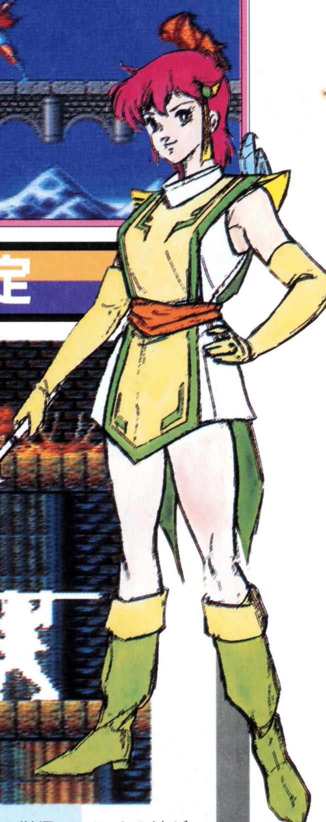
『ヴァリス』シリーズはパソコン版から始まり、PCエンジン版、メガドライブ版とその世界はとどまるところを知らない。特にメガドライブ版は『ヴァリスⅢ』ばかりでなく、シリーズ１作目の『夢幻戦士ヴァリス(仮称)』や、2等身キャラの『SDヴァリス』まで発表された。とはいえ、シリーズの最新作がPCエンジンで遊べるというのは、PCエンジンユーザーにとってうれしい限り。スーパーファミコンにも登場するかな?

ヴァリスⅣ

今まで明らかになっていなかった、『Ⅲ』の優子、チャム、ヴァルナに代わる主人公が発表された。今号はその新しいキャラクタたちと、現在開発が進んでいるステージ3までを公開していこう。ビジュアルも初公開!

発売日未定	価格未定
アクション	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

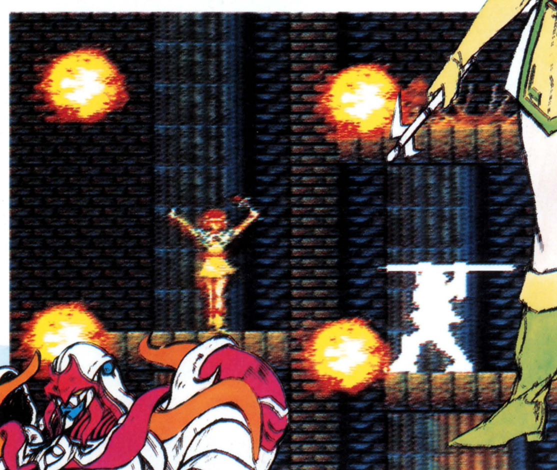


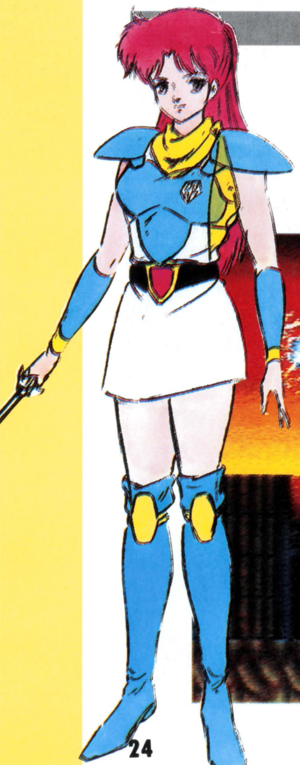


シリーズのニューヒロインはレナとアムに決定

シリーズ通してのメインキャラの優子は、『Ⅲ』で自分の身を犠牲にして人間界や夢幻界を守り抜いた。優子は天界に去った。そして、今回復活した魔幻衆に立ち向かうのが、ニューキャラクタのレナとアム。その他にも第3のキャラクタがいるらしいのだが、現在はまだ公表されていない。

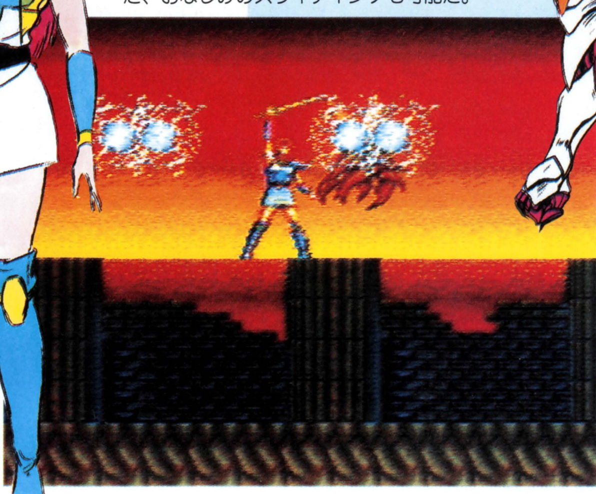
チャムはレジスタンスのリーダーとして、夢幻界に侵攻してきた魔幻衆と戦いを続けている。ヴァルナは夢幻界の女王。だが、今は魔幻衆に捕らわれ、処刑されようとしている。その女王救出の任務を与えられたのがレナとアムだ。





レナ

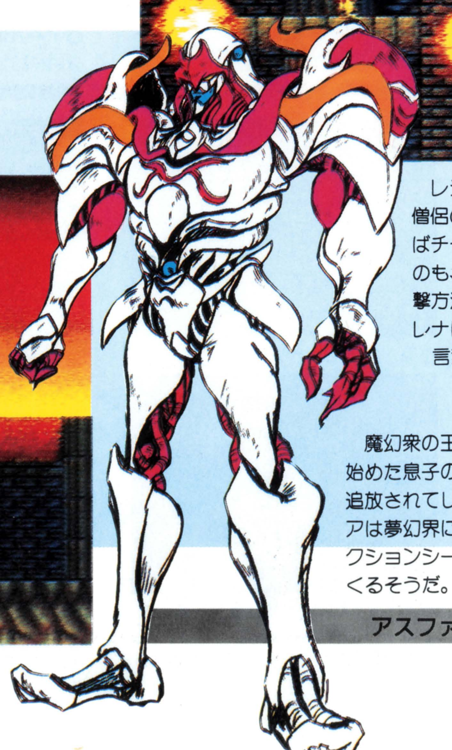
レジスタンスの女戦士で、チャムの部下でもある。レナが『Ⅳ』のメインキャラで、スタイルも優子に近いイメージだ。攻撃方法は剣の先から出るウェーブ。アイテムをとってレベルを上げれば、その波光は大きくなる。また、おなじみのスライディングも可能だ。



アム

レジスタンスの僧侶で、レナの妹だ。僧侶のくせに口が軽く、どちらかといえばチャムに近い感じ。レナについていくのも、暇だったからという能天気さ。攻撃方法は鳥形のブーメラン。へらず口をレナにたたくようなときもある。

言葉遣いが悪いのがたまにきず。



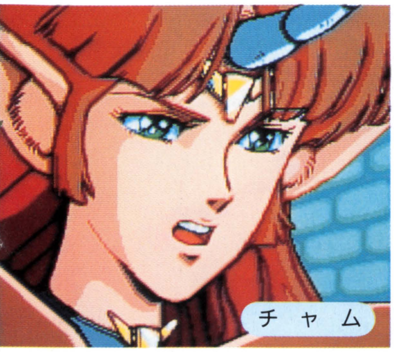
アスファー

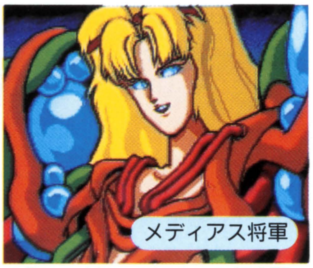
魔幻衆の王であったが、邪悪な野望を抱き始めた息子のガルギアを止めようとし、逆に追放されてしまう。王位を奪い取ったガルギアは夢幻界に侵攻を始める。アスファーはアクションシーンでも、何らかの形で関わってくるそうだ。詳細がわかり次第報告しよう。

魔幻衆が復活!! 捕らわれたヴァルナを救い出せ

バニティー城に捕らわれているヴァルナ。ヴァルナの処刑は翌朝にまで迫っている。レナは女王救出のため、アムを連れレジスタンスのアジトを飛び出した。

開発はステージ3まで、ボスが入っていない以外はほとんど完成状態。また、今回は前作よりも、マイキャラのパターンが増えているので、動きが実になめらか。





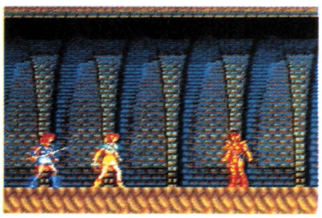
◯『Ⅳ』のビジュアルシーン初公開

◯ちょっぴり大人っぽくなったチャム。リーダーとしての貫録かな？

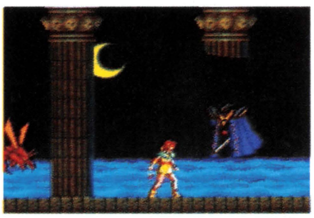
ACT 1　戦場と化した夢幻界

女王救出作戦は危険をともなう。そのため、チャムは当初レナを引き止めるが、優子の「レナを行かせなさい」との声が天から響き、やむなく出陣の許可を出す。

アジトから出るときは、背景も美しい夕日だが、バニティー城に近づくにつれ闇へと移り変わっていく。そこは、戦いに敗れた戦士たちのガイコツが転がる惨状だ。



◯チャムに見送られ、戦いへと赴くレナとアム。辛い道のりの始まりだ



◯バニティー城は近い。こんな奴らにはさまれても痛くもかゆくもない

ACT 2　バニティー城での対決

バニティー城内部では、魔幻衆の王ガルギアと最初の戦いを繰り広げる。ガルギアが今回の大ボス。

ここでは通常のジャンプで抜けられない箇所がいくつかある。ある一定のキャラでないと、抜けられないらしい。また、前作同様マップ上のところどころにキャラがいる。そのキャラに近づくと、攻略のアドバイスやストーリーに関わる重要な情報を教えてくれるのだ。2面ではサルの像があって、それに近づくとメッセージが表示される。



◯レナの剣から波光が放たれた

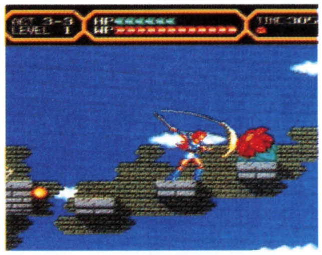
ACT 3　ヴァリスの剣はどこに？

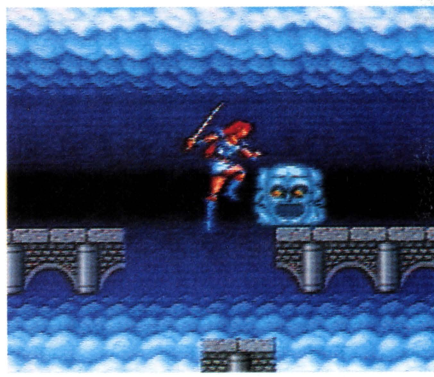
今のふたりの力ではガルギアには勝てない。倒すにはヴァリスの剣が必要。レナはそのヴァリスの戦士たる資質を持つ少女なのだ。

3面は優子のいる天界に通じる橋、空中庭園が舞台だ。橋はいきなり崩れる場所もある。運悪く落ちれば当然オダブツだ。

◯橋が突然落ちた！ 目の前には敵がいて、まさに絶体絶命のピンチだ

◯武器のレベルが低いと、ウェーブも小さい。ザコキャラなら問題なし





INNER EYES

その他のソフト情報

同社の『ヴァリスⅣ』以外のラインナップは、RPGの『天使の詩』と、アクションの『ブロウニング』だ。両作品とも前号で画面写真を初公開したが、今のところ目立った動きはなし。開発は進んでいるが、骨組みを作っているところなので、目新しい画面写真が上がってこないのだ。お家芸のビジュアルシーンは、後から追っかけて作業するそうなので、公開まではしばらくかかりそう。

『ヴァリスⅢ』がドラマに？

6／11の午後8時から、テレビ朝日系列で放映される「子連れキャリアウーマンの変身大作戦」で、『ヴァリスⅢ』が登場！ 主演の山本陽子演じるママは、大のゲーム好き。無実の罪をきせられ、死んでいった夫の復讐劇がゲームの進行に合わせ進んでいく。『ヴァリス』ファン必見！



◯主演の山本陽子さんだ

クイズエッチプラス1 当選者発表

5月号で募集した、『コズミック・ファンタジー2』グッズのプレゼントに、なんと5342通の応募がありました。担当者のデスクの周りはハガキの山。人気の秘密はやはり「リムのちょっとHな色紙」にあったようです。越智一裕氏描き下ろしのイラストは永久保存版かな。



◯大量のハガキが届いた

リムのちょっとエッチな色紙

北海道札幌市…………藤田　勝　19歳
埼玉県大宮市…………吉田　理香　20歳
京都府綾部市…………兼田　三隆　14歳

『コズミック・ファンタジー2』の設定資料

岩手県上閉伊郡………熊谷　誠　17歳
福島県西白河郡………鈴木　清美　14歳
新潟県東蒲原郡………猪俣　雅仁　13歳
愛知県愛知郡…………浅井　亮輔　12歳
愛知県半田市…………水谷　文泰　16歳
奈良県御所市…………林　太一　16歳
和歌山県伊都郡………防野　泰史　17歳
岡山県倉敷市…………鳥越　孝一　19歳
広島県呉市……………藤井　雅弘　19歳
徳島県鳴門市…………山田　良太　13歳

ロストメッセージ入りカセットテープ

北海道札幌市…………畠山　崇　15歳
埼玉県坂戸市…………吉野　浩光　14歳
千葉県流山市…………西尾　隆宏　18歳
東京都八王子市………豊永美智子　20歳
神奈川県茅ケ崎市……瀬崎　誠　14歳
長野県南安曇郡………太田　光亮　17歳
岐阜県大垣市…………加藤　慎　17歳
滋賀県大津市…………細井　里美　20歳
徳島県同市……………竹内真実子　16歳
熊本県熊本市…………石橋　知房　13歳

越智氏サイン入りコズミックテレカ

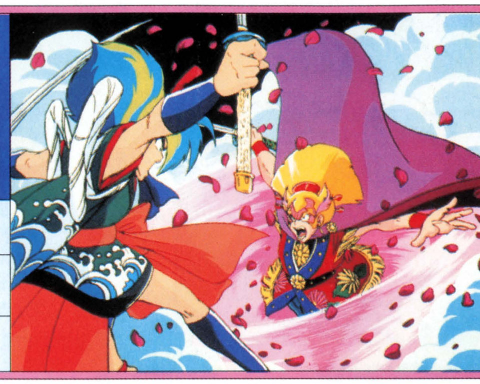
栃木県宇都宮市………奥沢　直美　12歳
東京都世田谷区………福島　秀典　13歳
兵庫県宝塚市…………小林　修　18歳

※イラストはすべて編集部で彩色したものです。また、画面及びゲームの仕様は現在開発中のものです。

ハドソン

ゴールデンウィークに幕張メッセで行われた「初心会展示会」に、ハドソンのスーパーファミコン第1弾『EARTH LIGHT』が発表された。『ネクタリス』タイプのシミュレーションだ。さらにスーパーファミコンの専用コントローラまで発表されていた。PCエンジンユーザーとしては、ハドソンがスーパーファミコンのタイトルを発表したのは気になるが、メインはあくまでPCエンジンであると信じたい。

天外魔境II 卍MARU



なかなか新しい情報が入ってこない『天外魔境II卍MARU』。本誌のアンケートでも常に上位に食い込んでいる。今号は製作に携わるレッドカンパニーの総帥、広井王子氏のインタビューで『天外II』を検証していこう。

10月発売予定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	―――

4人の主人公たちのビジュアルシーンレポート!!

広井王子氏のインタビューのとき、デモンストレーションのみ見ることができた。このデモはタイトル画面時に、そのままにしておくと出てくるビジュアルシーン。4人の主人公がひとりずつ約90秒、それぞれノーアクセスで展開する。アニメーション処理をふんだんに用い、あの名作の呼び声高い『イースI・II』のオープニングビジュアルを超えたといっても、過言ではない。

前作のデモは、セピア調の絵が切り替わっていくだけの寂しいものだった。今回はそのデモを見れば、一目でキャラクタの性格がわかるようになっている。しかしまだ未完成ということで、画面写真をお見せできないのが残念だ。辻野氏のイラストで我慢してほしい。



⬆『天外II』の主役。暴れん坊の典型的なガキ大将タイプ

戦国卍丸

極楽太郎



⬅とにかく力持ちなのが何よりの自慢。荷物も他の人の倍は持てるのだ

カブキ団十郎



⬅見た目通りの派手好き。このイラストも術を使っているシーンなのだ

絹



⬅謎めいた美少女。彼女は戦闘を好まず、自ら手に鎖をはめているのだ

岩舟が空を飛ぶ？

今回は数多くの乗り物が登場する。その中のひとつ岩舟は、どうやら空を飛ぶらしい。ゲームの制作に際し、スタッフは日本全国を取材してまわった。各地に伝わる伝説などがモチーフにされているのだ。岩舟もその伝説のひとつというわけ。



⬆岩の舟が水に浮くわけないよね

広井王子氏インタビュー 「天外魔境II」はこうなる!!



○このお方が広井王子総師



○「俺も早くみんなの前に姿を見せたいんだけどサ」とでも言いたげな卍丸のイラストだ

4/26にハドソンで行われた、『天外魔境II卍MARU』の原作を担当している広井王子氏のインタビューをお届けしよう。ゲームの内容についてはなかなか口を割ってはもらえなかったが、それもゲームをプレイしたときの感動を薄めないための、配慮と受け止めたい。

——現在（4/26）の開発状況をお聞かせ下さい。

グラフィックではキャラクタまわりはほとんど終わっています。一番大変なのは、マップの絵を作っていくことなんです。今回のマップというのはただ広いというわけではなく、あるイベントをクリアすると、マップがガラッと変わるようなことを、いっぱいやっているんです。その作業がすごく時間がかかるんですよ。アニメーション関係は7割がた終わってます。

今回はそのマップビジュアルと、アニメーションビジュアルの2種類があって、スタッフも全然別なんですよ。特にマップビジュアルはシナリオと密接なつながりがあるので、シナリオをちょっと変えると、マップの作業にすぐに影響を及ぼしちゃうんです。

『天外魔境』は『I』のときから、ドラマを見せようという考えがありますから、どうしてもビジュアルがかかわってくるんですよ。それをあくまでメッセージで読ませるのではなく、ビジュアルで見せようと今回は決めたんです。それもアニメーションビジュアルではなくて、マップの中にビジュアルを突っ込むという考え方でやっているんです。

——すると、開発状況的にはシナリオやシステムの骨格部分は固まっていて、あとはビジュアルなどの肉付けをしていく段階のわけですね。

その通りです。

——発売日はどうなりますか？

多少遅れは出ていますが、年内には間に合わせるつもりです。

新システムに対応！

——新しいCD-ROMのシステムに対応させるそうですが。

前作を、現行のインターフェイスのバッファRAM、64Kバイトの容量でやって、CD-ROM でできることと、できないことがある程度わかりました。その上で『II』を作り始めたわけですが、壮大なストーリーを展開させていくには、64Kバイトでは難しいのではないかと感じていたんです。その容量だと演出とプログラマーのどっちかが黙るしかないんだ。最終的には技術的に無理なわけだから、演出が黙るしかなくなっちゃう。

そんななか、去年の暮れごろに、バッファRAMの容量を増強するという話があって、圧縮をせずにいままでアイデアレベルで考えていたことが、どんどん実現できるといううれしい事態になったわけです。

そこからまたシナリオを叩き直したわけです。それもただストーリーを長くするということではなく、マップの中にビジュアルを突っ込んだり、シナリオを豊かにしていくことを念頭におきました。

——ひとつの国の中ではアクセスさせない方針には、変わりがないんでしょうか？

うん、アニメーションなどの重いところでは、アクセスが入っちゃうかもしれないけど、できる限りノーアクセスの方向でやっています。

——RAMの増加はアニメーションのビジュアルにも影響があると思いますが？

動きが豊かになる。どういうことかというと、演出ができるということなんですよね。今までのようにいちいち読み込まれていると、演出のへったくれもないから。たとえば派手にアニメーションさせるばかりでなく、微妙な髪の揺れなど主人公達の気持ちを表現するための演出が、細かくできるようになったということです。ぼくが前から言っている、「今回はキャラクタゲームだよ」という部分がうんっと出ていると思う。

——難易度的にはどうなりますか？

結構サクサク進むロールプレイングですよ。イベントクリア型RPGには変わりがないんだけど、ただ今回謎解きが結構入っているんですよね。その辺は前作よりもすこし難易度は上がっているかな。

ダンジョンは楽です。前作以上にはしてないつもりだから。通常のロールプレイングみたいに、敵がドンチャカ出てくるようなこともしないつもりですよ。

オープニングは？

——ゲームの序盤はどのような展開になるのでしょうか？

いきなり本編に突入するのではなく、映画の「インディージョーンズ」や「007」の冒頭のように、それだけで1本の映画になるようなものになっています。つまり、前作のようにガマ仙人との会話で、ゲームの前置きを述べるのではなく、実際にオープニングイベントをこなすことによって、なぜ自分が旅立っていくのかがわかるようになっているわけです。

——クリアするまでの時間はどれくらいになりますか？

プレイの仕方次第で、100時間にも200時間にもなりますよ。逆にうんと短くもなります。でも、そんなんでクリアした奴はかわいそうだなと思うね。いろんなことをやっていないからその時間で終わるのであって、ただエンディングにまでいくだけだったら、全体の6割でいっちゃうよ。つまり残りの4割のおもしろいところを逃しているということですよね。クリア時間を競うのはばかばかしいし、それよりもせっかく買ったんだから中で遊んでほしいし、そういうふうに作ったつもりで、そのために容量もふんだんに使った。

——今回音楽を担当しているかたというのは？

発売の3カ月前に発表します。その方が作曲したのは全部で9曲。すべてフルオーケストラです。マップ移動中も当然CDでいきます。

——主人公達の声はどなたが担当されるのですか？

まだ決めてない。候補はもちろん上がってるけど、いま相談しているところです。ナレーションは森繁久弥で、音楽をミックジャガーって言ったら怒られちゃうよね（笑）。

——『天外魔境』は初期のお話通り3部作なわけですか？

ぼくの頭の中ではね。誰も3部目を受けてくれないんだもん！　いま言ったら殺されちゃうよ(笑)。まだジパングの地図は残っているからね、終わるわけにはいかないよね。ズバリ『天外魔境III』は大和編です。

以上のように『天外魔境』に対する熱き思いを語ってくれた広井王子氏だが、氏の頭の中は『天外魔境』だけにはとどまらず、CD-ROMの未来を担うクリエーターとしての構想が着々と描かれているようだ。

○広井氏の頭の中には、CD-ROMの構想がぎっしりと詰まっている



ドラゴンスレイヤー英雄伝説

ハドソンの日本ファルコムからの移植第3弾は『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』に決定したぞ。	発売日未定	価格未定
	ロールプレイング	CD-ROM
	バックアップメモリ	――――

ファルコムソフト移植第3弾

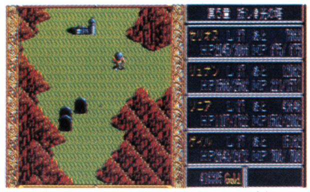
日本ファルコムの代表作といえば『イース』や『ソーサリアン』といったアクションRPGを思いだすが、このゲームにアクションの要素は一切入っていない。一言でいえば『ドラクエ』タイプのRPGだ。



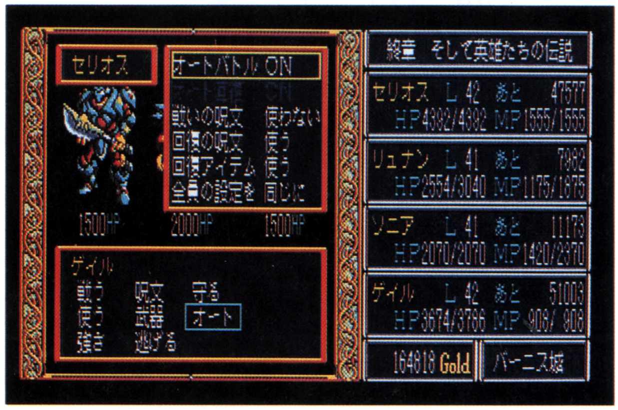
数々の大陸を持つ広大な世界「イセルハーサ」。今、大冒険の幕が開く!

戦闘はオート付き

日本ファルコムとしては初のコマンド式のRPG。コマンドでの戦闘はアクションRPGの戦闘と違ってじっくりと戦略を立てて戦うことができるのが特徴だ。アクションRPGは操作のうまい人とへたな人とで差が出てしまうが、コマンド戦闘ならそういう差はでることはない。誰もが楽しめるというわけ。だけど、いちいちモンスターと戦うのが面倒くさいという人は戦闘をオートにするモードがある。攻撃魔法や回復魔法を使用するかどうかまで設定できるので、ザコキャラ相手のときはオートで戦うのがベスト。



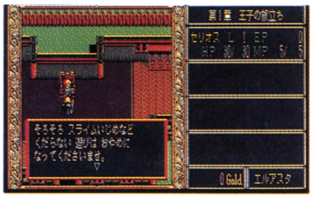
フィールド画面を移動中に敵のシンボルとぶつかると戦闘になる



横着者には親切にもオートバトルが用意されているぞ。でも信用しすぎると死を招く

ストーリーは6章立て

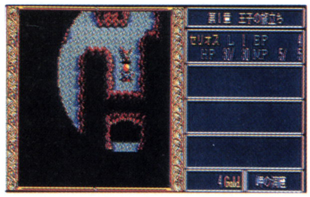
ゲームの方は6つの章に分かれている。各章にはそれぞれ『王子の旅立ち』のようにサブタイトルがついている。章をクリアするとまとまった経験値が手に入るぞ。



セリオス王子の旅立ちが始まる

危険に満ちた塔や洞窟

ゲーム中には数々の塔や洞窟が登場する。中には当然手強いモンスターがうろうろしているぞ。しかも洞窟の中は自分の周辺しかマップが見えないスポット処理でとても迷いやすい。



『イース』でおなじみのスポット処理。どっちへ行けばいいのやら

冒険は最大4人パーティで

ゲームを開始したときは主人公であるセリオス1人だが、冒険を続けていくうちに徐々に仲間が増えていく。パーティは最高4人で途中メンバーの入れ代わりが何度かある。パーティのメンバーにはそれぞれ意外な過去があったりして驚かされたりするぞ。



ヒロインはこの少女。セリオス王子の許嫁のディーナ姫



主人公・セリオス

ファーレーン王国の王子だ。6歳のときにモンスターの来襲により父王であったアスエルを失う。16歳の誕生日に王位を敬称するまで辺境のエルアスタの町で養育されている。

冒険を共にする者たち



ロー

いいかげんな性格で毎日遊びまわっている。火炎系の魔法が得意。人呼んで「炎の遊び人」



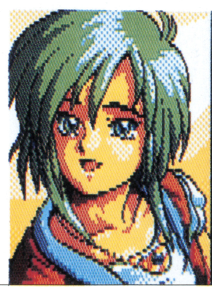
リュナン

旅の修道士。ファーレーン王国を乗っ取った摂政アクダムに反抗し、レジスタンスの仲間になる



ゲイル

アクダムに逆らい鉱山で強制労働させられている。セリオスに助けられて仲間に加わる



ソニア

パーティの紅一点。レジスタンスのリーダーを務めていて勝ち気でシンの強い女性。魔法が得意

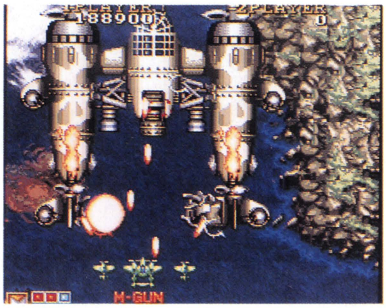
※画面はすべてPC-88版のものです。

1941 COUNTER ATTACK

『19』シリーズ最新作、『1941』が早くも移植。初紹介のこの作品。今回はステージ3まで公開。	8月23日発売予定	9800円（税別）
	シューティング	8M（SG専用）
	コンティニュー	――――

-過激な19シリーズをSGで再現-

カプコンが1989年に業務用で発表したシューティングゲームが、SG専用ソフトとなって登場だ。



SG専用だけあって、馬鹿デカイボスもバシバシ出現する

自機はライトニングP38。2人同時プレイもできる。ダメージ制で、耐久力以上のダメージを受けるとゲームエンド。武器はショットが基本。いわゆるため撃ちをすることにより、強力な波動弾とホーミングミサイルが発射できる。メガクラッシュは宙返りした後に放つ強力弾。高度な科学力の機械化軍団が攻めてくる。

徹甲弾



強力な武器。下のゲージいっぱいにしてため撃ちすると、超強力だ!!

スピニングアタック



壁に自機を当てることにより自機が回転し、多方向の攻撃ができる

興奮の戦闘シーン

ステージ数は全部で6ステージ。各ステージには、ドイツ帝国屈指のボスたちが待ち受けている。

SG専用ソフトだけあって、グラフィックの美しさは移植元のCPシステムのものといい勝負。

ステージ1



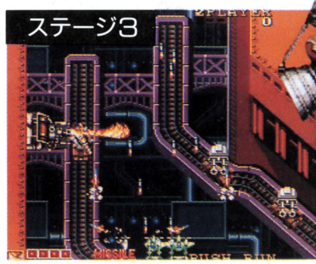
ステージ1は空中での戦いだ

ステージ2



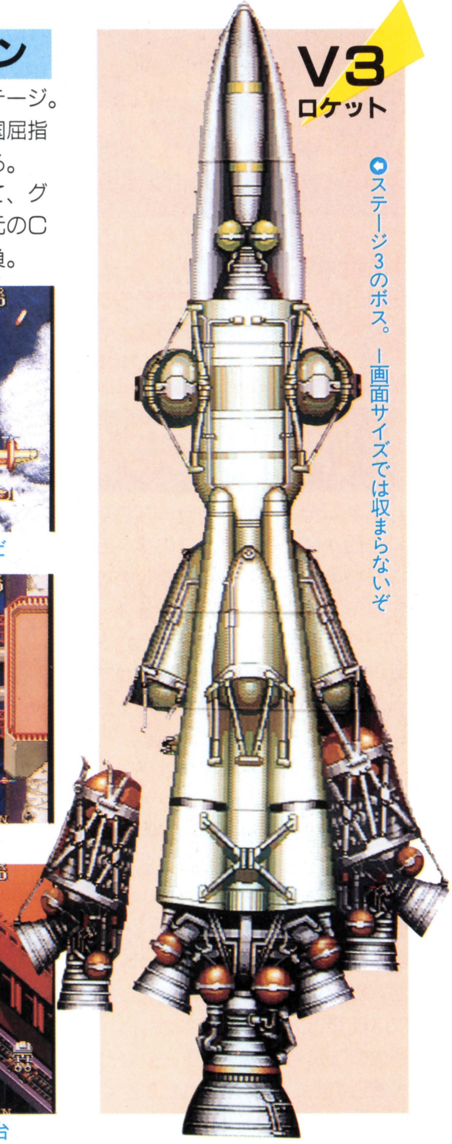
うって変わって海上戦

ステージ3



V3ロケット発射基地が舞台

V3ロケット



ステージ3のボス。画面サイズでは収まらないぞ

"赤い敵機を全滅させよ！"

編隊を組んで飛んでくる赤い敵機を全滅させると、様々なアイテムが手に入る。アイテムには、パワーアップ3つ、バイタリティアップが2つ、オプションアイテム2つの種類がそれぞれ存在する。



ほとんど味方とさえ言えるのでは

バイタリティアイテム

POW（パウ）



ダメージを受けているときに取ると、バイタリティが1ポイント回復する

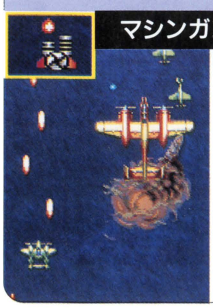
弥七（やしち）



どんなにダメージを受けていても、取った瞬間バイタリティが満タンになる

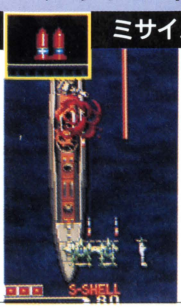
パワーアップアイテム

マシンガン



通常ショットより連射性が高く威力も強い

ミサイル



レーザーのような武器。威力は高いが連射力は皆無だ

スーパーシェル



通常ショットに加え、地形をはう弾がでる

オプションアイテム

サイドファイター



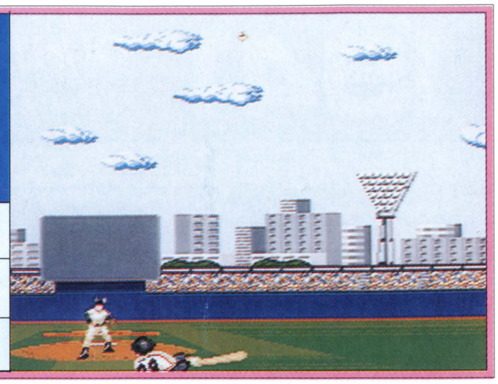
自機の左右に援護機がつく。幅広い攻撃が可能になる。援護機には一定の耐久力がある

アフターイメージ



自機の後ろに2つの残像が発生し、攻撃力を3倍にしてくれる。ステージクリアまで有効

パワーリーグⅣ



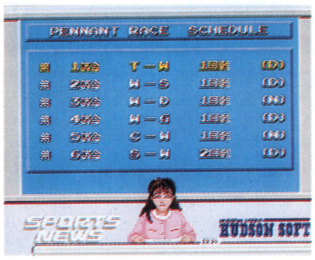
今年の夏にも、また『パワーリーグ』が発売される。それが『パワーリーグⅣ』だ。前作から受け継がれているシステムはそのままに、新しい要素もプラス。今号はシリーズを通してのウリと、『Ⅳ』の特長を紹介。

8月9日発売予定	6500円(税別)
野　球	4　M
バックアップメモリ パスワード	――――

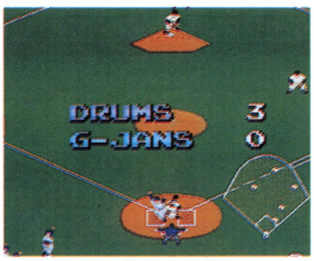
Ⅲ同様のシステムに最新データ搭載

『パワーリーグ』シリーズの第4作目が発売される。このゲームは7つのモードで野球が楽しめる。主なモードは4人で対戦するオープンモードや、1人で何試合かを戦い抜くペナントモードなどがある。ほかにもチーム編成を行う、エディットモードなどがある。

このゲームの基本操作は『ファミスタ』と同じ。キャラクタなどもリアルな姿をしている。キャラクタの動きもなめらかでスピーディだ。打球や送球なども速くて迫力がある。『パワーリーグⅢ』と同様に4人までの同時プレイが可能。『パワーリーグⅣ』はシステム的には前作と大きな変更点はない。多少の改良点と選手のデータなどが最近のものに変更されたことくらいだ。



⇧スポーツニュース形式で試合の結果を表示。これが一番の楽しみだ



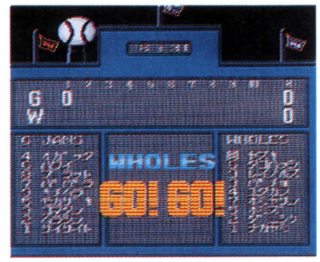
⇧投打ともに豪快な野球が楽しめる。ランニングホームランで先制だ！



⇧ワタナへの球をうまくミートするオガッタ。これはヒット性の当たりになりそうだ。各選手の動きはシャープでスピーディだ

エディット機能

このゲームには、エデットモードと呼ばれる機能がある。各チームの投手やオーダーなどを決定するモードだ。チームコンディションを考えて、スターティングメンバーを決めよう。そのほか自由に選手を作る機能もあるのがすごいところだ。



⇧選手のオーダーを組めるとは、監督にでもなったような気分だ



⇧選手20名のリストが表示される。各選手のアベレージをみて先発およびオーダーを決定しよう

データで野球を楽しむ

ペナントモードでは試合の成績がアベレージとして残る。勝手にエデットしたチームや選手でも同じくデータとして残るのだ。チームの勝率や各選手の個人の打率や防御率などが試合後のスポーツニュースの画面で発表される。この成績はバックアップメモリとパスワードで記録される。ペナントモードで試合を重ね、成績も変化。



⇧前の打席の結果が画面に表示される。ＴＶの野球中継みたいだ



⇧各チームの成績を考慮してペナントレースのゆくえを占おう

少し改良された変更点を紹介

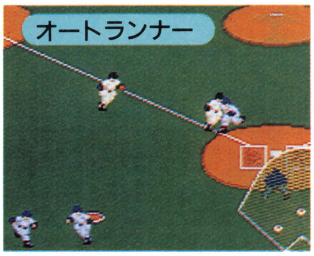
一連のこの『パワーリーグ』シリーズは、新作が出るたびに新しいシステムが盛り込まれ進歩していった。特に『パワーリーグIII』は前作に比べてゲーム内容が格段に向上した。それに対し、『パワーリーグIV』は大きな進歩はないものの、細かいところで改良の跡が随所に見られる。球場が6つに増えたことが大きなポイント。

オートモードで操作が楽に

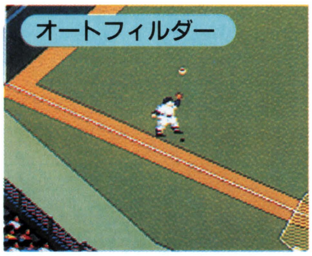
『パワーリーグIV』から新たに守備だけでなく、走者にもオートが使えるようになった。これを使うとゲーム中で走者までもが自動的に活躍してくれるのだ。どうしても進塁の判断が苦手だという人には、とても親切なシステムだ。対戦プレイでハンディが埋まる?



⬆試合前に守備と走者をオートにするかどうかをそれぞれ選択するのだ



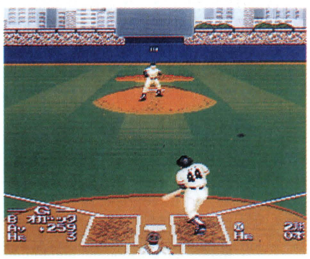
⬆走者をオートにすると、ランナーを気にせず打撃に集中できる

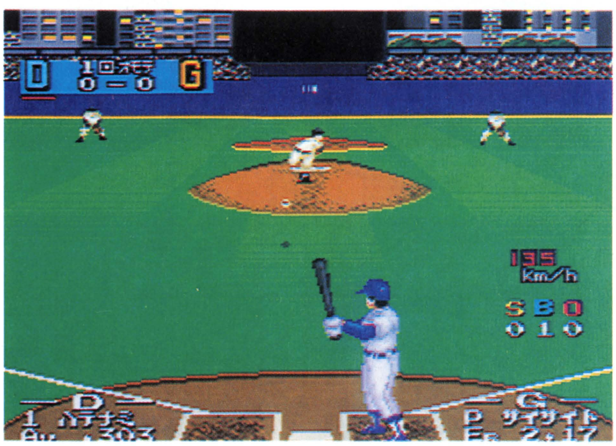


⬆打ち上げてしまえば、みんなオートフィルダーのえじきとなる

ナイターで楽しみたい人は

デーゲームの多い野球ゲームの中、この『パワーリーグIV』ではナイターでの試合が選択可能になった。ただ背景が夜空になるだけのことだが、ナイターの雰囲気を楽しみたい人にはもってこいのシステムだ。


⬆昼間行うのがデーゲームだ


⬆プロ野球といえばナイターだ。遠くのビルの窓に光が見える。ゲームは最高に盛り上がっている

途中でWATCHモードに

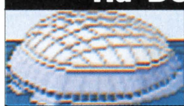
このゲームについているWATCHモードはコンピュータ同士で試合を行うモードで、プレイヤーはひたすらその試合を観戦するだけのモードだった。『パワーリーグIV』からは、ペナントモードなどの試合中からでもこのWATCHモードに切り換えができる。


⬆コンピュータ同士の試合を楽しもう。おーやってる。やってる

選べる6つの球場

今回、最も変わったのが球場の数だ。前作の2倍の6球場が舞台となる。各球場のグラフィックはなかなかリアルで、それぞれモデルになった本物の球場の特徴をよく捉えている。見た目だけでなく両翼とセンターの距離が各球場で若干異なってくる。それにより、本塁打の数が当然変わってくるなど、作戦にも影響する。

Hu DOOM


前作でもおなじみのドーム球場だ



ROKKOHO


両翼90メートル。アーチの狙い目だ



NAGOYA


小さな球場だ。ホームランが出やすい



SAITAMA


かなり広い球場だ。転がしていけ

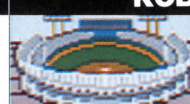


YOKOHAMA


ノーマルな球場。人工芝があざやか

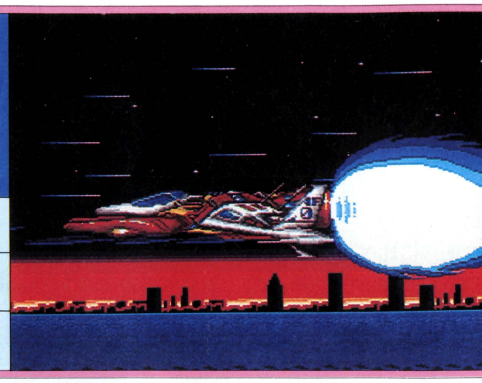


KOBE


緑に囲まれた関西の球場だ。広さは普通



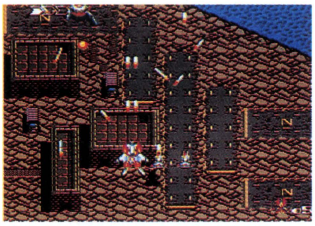
ファイナルソルジャー



ハドソン恒例の夏の全国キャラバン。今年は『ファイナルソルジャー』を使うことに決定した。『スーパースターソルジャー』の続編として作られている。ファミコンの『スターソルジャー』から数えて3作目にあたる。	7月5日発売予定	6500円(税別)
	シューティング	4M
	バックアップメモリ コンティニュー	———

シリーズ最強の自機ドライア・ド

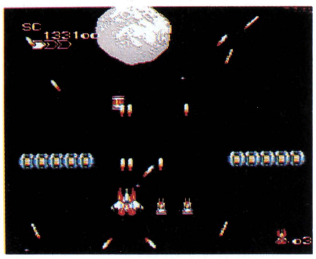
このゲームは縦スクロールのシューティング。直系の前作である『スーパースターソルジャー』をもしのぐ派手な自機のパワーアップが特長だ。ノーマルモードとタイムモードの2つのモードがあり、各モードで出したハイスコアはバックアップメモリに記録される。



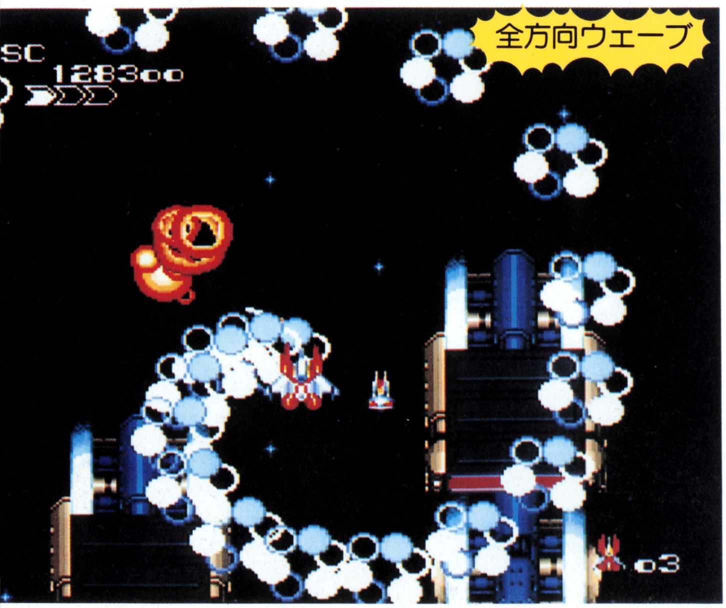
毎年恒例のキャラバンゲーム

新兵器オプション&ボム

ノーマルモードや5分間モードで、攻撃用のオプションが付く。自機の動きをトレースして弾を撃つのだ。さらにそのオプションは、「全方向ウェーブ」というボムとしても使える。自機に付くオプションは最高2機で、ボムを使うと1機減ってしまう。



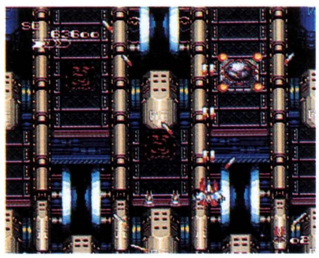
自機の前方に浮遊しているのが、オプションのアイテムだ



全方向ウェーブは画面上の敵キャラを一掃する。きれいな光が自機の周りを渦巻き状に回転するのだ。ボスキャラなどにも有効だ

13種類の攻撃

オプション以外の攻撃として、4種類のアイテム、およびミサイルのアイテムがある。各アイテムは同じアイテムを取り続けると、3段階にパワーアップする。さらに、ゲーム開始前に自機をセッティングするSET－UPモードがある。このモードはアイテムで自機が発射する弾の形や方向などのパターンを変えることができる。ただし、このモードで選択した攻撃方法はゲーム中でチェンジすることはできないので、よく考えて選択しよう。これらの攻撃パターンを数えると13種類の攻撃方法になるのだ。これらの武器をすべて使いこなす必要はないが、自分に合った武器を把握しておこう。



アイテムを駆使し、あらゆる敵を破壊しまくり、つき進むのだ

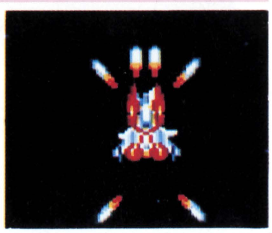
M ミサイルアイテム



ミサイルの発射パターンは3種類ある。画面は前方攻撃用

パワーアップアイテム

V バルカンショット



通常弾のパワーアップ。多方向に連射可能だ

E エナジービーム



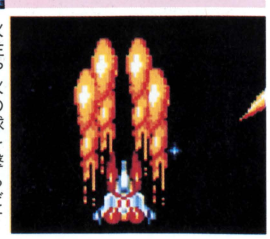
緑色の光の輪を前後に発射し、敵を攻撃する

L レーザー



貫通力のある武器。前方向の敵には有効だ

F ファイアー



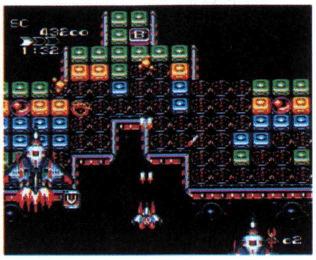
火柱や火の球を撃ちだす武器。威力は強力だ

2つのモードで高得点に挑戦

このゲームは2つのモードがある。ノーマルモードで全7面のステージに挑み、タイムモードでは限られた時間内でハイスコアに挑戦するのだ。ノーマルモードは武器などの設定ができる。タイムモードはキャラバンで使われる。参加したい人は練習あるのみ。



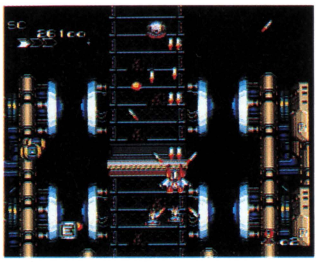
ノーマルモードの画面。ゲームの難易度は3段階に選択できる



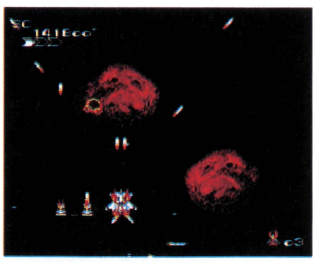
タイムモードは時間との戦い。ひたすら得点を稼ぎ限界に挑むのだ

ノーマルモード・ステージ1

ステージ1は宇宙空間のステージである。最初のステージなので敵キャラの攻撃はそれほどでもない。背景のビジュアルが細かく描かれているのが目をひく。このステージのボスキャラは2体登場する。自機がパワーアップさえしていればなんなくクリアできる。



ステージ1の背景。かなり凝ったグラフィックになっているのだ



巨大な隕石空間に突入。この隕石は、撃ちまくれば破壊できるのだ



自機めがけて、レーザーを画面いっぱいに撃ってくる強敵だ



ステージボス、ドヴェルグ&ガヴェルグだ。2体で別々の攻撃をしてくる。タイムモードにも登場

ノーマルモード・ステージ2

ステージ2は、ところ変わって地上が舞台となる。見ためこそは地味なステージだが、敵の攻撃は激しい。特に弾を大量に吐いてくる敵キャラが多いので注意が必要だろう。



地上からも敵の攻撃が



舞台は海上へと展開する。画面上の敵キャラはけっこう手強い



レールに乗って攻撃してくる。複数の同形キャラが待っているのだ



火炎を撒きちらし、襲いかかってくるボスキャラ。この後大量の弾を吐きだしてくる

タイムモード

タイムモードはキャラバンで使用されるゲームだ。2分モードと5分モードの2つがある。このモードで高得点を狙うには、1機たりとも失うことは許されない。前作同様、隠れたボーナスキャラなどがいるので、捜してみるのもいいだろう。



制限時間は2分。キャラバンでは予選に使われる。ミスは命とりだ



ハイススコアはバックアップメモリに記録される



5分モードはけっこう長い戦いとなる。キャラバンでは決勝に使われる

PC原人II



かわいらしく、ユニークな『PC原人』が帰ってきた。前作には無かったアクション、「三角飛び」「大車輪」が加わり、ステージ構成も、この新しいアクションを活かせるものになっている。

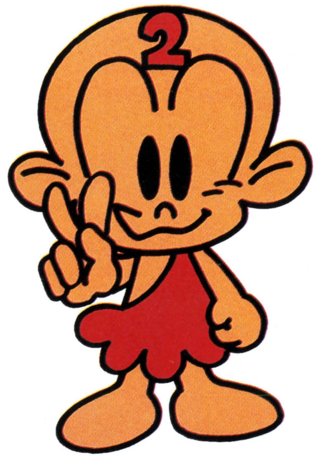
7月19日発売予定	5800円(税別)
アクション	4M
コンティニュー	――――

コミカル&ユニークな原始人アクション、再び！

強烈な個性と石頭をもつPC原人が帰ってきた。『II』は、前作の基本的なシステムはそのままに、グラフィックやアクションの動作がパワーアップ！ また、なによりもこのゲーム独特のコミカルさが、前作以上に増している。



キングタマゴドンIII世の新たなる刺客に立ち向かうPC原人



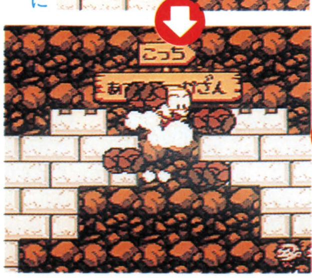
私がピテカントロプス・コンピュータウルス原始人、略してPC原人です。得意技はボンク＝頭突きです

無数にある隠れた道

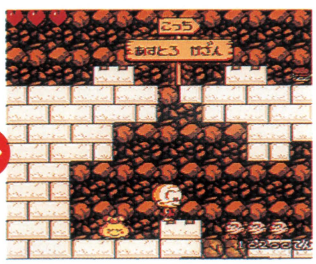
『II』は、1ステージが全体的に前作よりも広くなった。これによって、同じエリアでも、ゴールへの道筋が何種類もでき、個々のプレイヤーによって攻略する道筋が変わるようになったのである。平坦な大地を行くプレイヤーもいれば、空を飛んでゴールへ向かうプレイヤーもでてくる。なかには、隠された道を見つけて、他のどの道を行くよりも、楽にゴールに着くプレイヤーもいることだろう。



別に何かがあるようには見えないのだが



おや？ ボンクしたら壊れたぞ



なんと！ こんなところに道があった。何かいいアイテムがあるかも

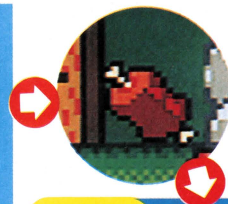
3段階ある個性たっぷりのパワーアップ

今度の進化は前作のようにボングの威力が増すだけでなく、進化したキャラクタごとに特殊な攻撃ができるようになった。進化は3段階に分かれ、肉を食べることによって進化していく。

PC原人



パワーアップをしていないPC原人。大きな頭が武器になる



小さい肉。1つ取るごとに、1段階ずつパワーアップする。攻撃力が2倍のPC美人になれるぞ

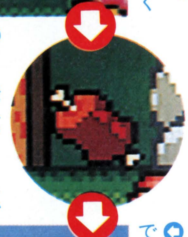
PC美人



敵の動きを少しの間、止められるハートを吐く

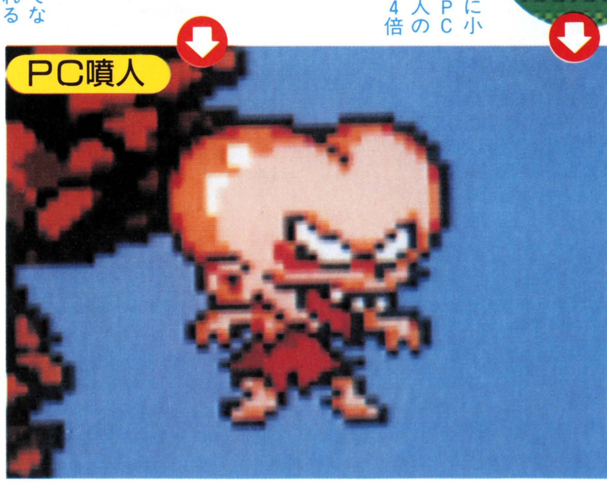


大きい肉。小さい肉2つでなれるPC噴人に、すぐになれる



PC美人のときに小さい肉を取ると、PC噴人になれる。噴人の攻撃力は、なんと4倍なのだ

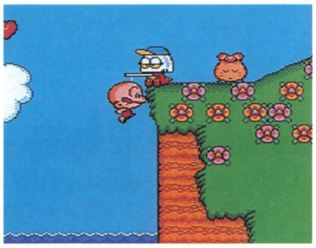
PC噴人



これが最強のPC噴人！ 口から火を吐くことができる。それにしても凶悪な顔をしているねぇ

様々なアクションでピンチをきり抜けろ

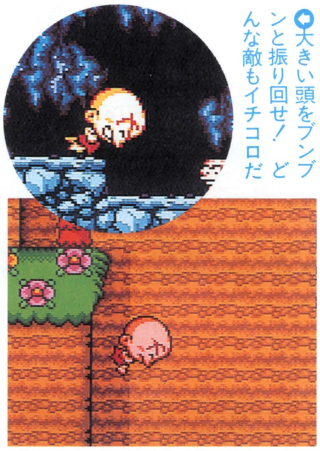
多彩なアクションが好評だった前作。『II』はそれを引き継ぎ、さらに、前作には無かった上方向に行くことのできる新しいアクションが2種類加わった。『三角飛び』と『大車輪』である。今回はその新しいアクションを含む6種類のアクションを紹介する。身軽になったPC原人を見て欲しい。



アクションも、表情も、実に多彩

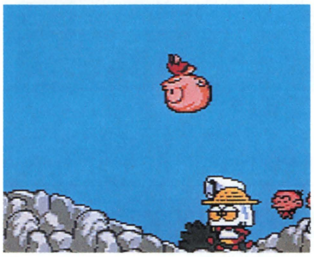
ボンク

ボンクはPC原人の石頭を使った、基本的な攻撃方法だ。このボンクをジャンプ中にやると、急降下して、普通のボンクよりもダメージの大きいスピンボンクとなる。ボスとの戦いには欠かせない技だ。



大きい頭をブンブンと振り回せ！どんな敵もイチコロだ

空中でボンクをし続けると、長い時間ジャンプしていられる



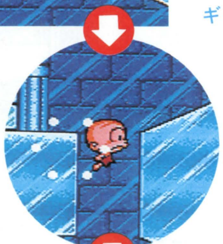
ジャンプして、クルッと１回転。タイミングよく攻撃しよう

三角飛び

前作にはなかったこの三角飛びは、真上への移動手段として絶大な効果を発揮する。ジャンプし、壁に近づいたところで、ボンク！壁をボンクすることの反動で、反対方向の斜め上部に移動できる。足がかりのない狭い縦穴なら、連続して使うことで上へと行ける。また、あと少しで届かないといった場所でも、ボンクする壁さえあれば、簡単に行くことができる。



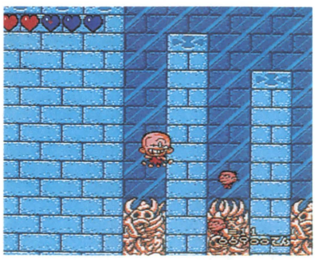
まずはジャンプ！ギリギリで届かない



外側の壁にボンク！その反動で、跳ね返るように上へ飛ぶ



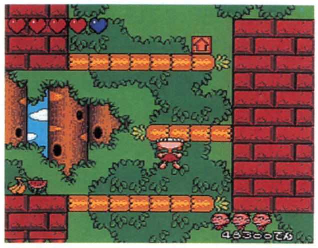
壁を利用しての三角飛びが成功。上にあがれた



こんなところでは、三角飛びを使わないと、脱出できない

大車輪

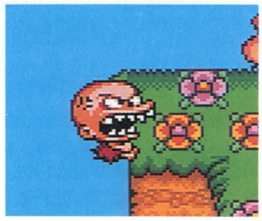
真上、もしくは真下への移動手段。ジャンプして木にかじりつき、グルグルと回転／ ボタンを連打するほど早く回る。勢いがついたところで、木から口を放せば大きく急上昇、急降下ができる。急上昇は、普通のジャンプでは行けない高さまで上がれる。この技が使える木が少ないのが難点。



手が届かないからか、歯を使う

根性登り

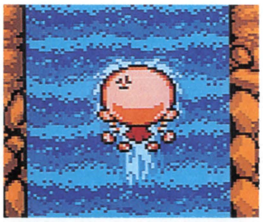
PC原人の異様にカタい歯だからこそできる荒技。崖にかじりつき、ボタンを連打することで上によじ登れる。前作ではボタンを連打していないとズリ落ちてしまったが、『II』では落ちない。できる崖とできない崖がある。



頭がジャマそうだけど、器用に登っている

泳ぐ

PC原人は泳ぎも達者。その腕前はコイのように滝を登ってしまうことでよくわかる。滝登りは、ジャンプで滝に飛びこんだあと、ボタンを連打することで登っていく。何もしていないと流されてしまう。水中でのPC原人は、方向キーで自由に泳げる。水中では動きが鈍ってしまうので、ピラニーなどの水中の敵キャラには要注意。



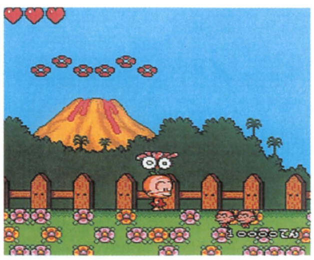
ボタンを連打して、鯉のように滝を登れ！



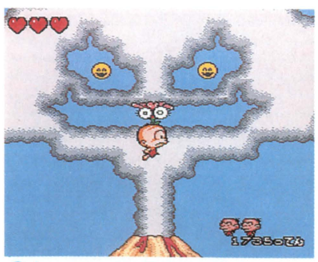
息継ぎも無しに泳ぐPC原人。動きが遅くなる

空中遊泳

『II』のPC原人は空を飛ぶことができる。空を飛ぶには、アイテムの花の種を取ったあと、ボタンを連打すればいい。頭に生えるプロペラフラワーがPC原人を空へと誘ってくれる。空には貴重なアイテムや、安全な道が見つかることがよくある。



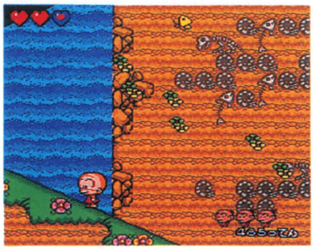
花の種を取ると、頭にプロペラの花が咲き、空を飛べるようになる



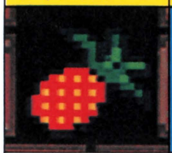
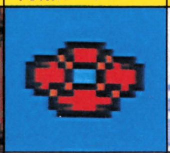
歩いていては見えないところに、貴重なアイテムがあったりする

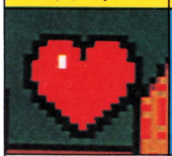
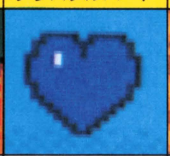
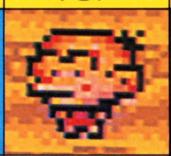
PC原人を助ける数々のアイテム

アイテムはバネ花を叩くか、何もないところをスピンボンクで叩くと出現する。これらのアイテムは、PC原人をパワーアップしてくれたり、ダメージを回復してくれたり、得点になったりする。この『II』からの初登場のアイテムは、花の種だけ。得点アイテムは面によって様々な形があり、空から降ってきたり、生えてきたりといろいろ。1UPや、クリスタルハートなどのアイテムは、大抵は見つかりにくいところにある。



空から花が。取ると得点になる

ライフフルーツ	得点アイテム	ニコニコチップ	お肉
			
体力がほんの少しだけ回復。4種類ある	得点になる。シーンによって、種類が変わる	ボーナスステージに行くためのアイテム	取るとパワーアップする。大小2種類ある

ハート	クリスタルハート	1UP	花の種
			
体力が1つ回復。全回復するドデカハートもある	体力の最高値がハート1つ分増える	PC原人の人数が1人増える。なかなかない	取ると空を飛べるようになる。めったにない

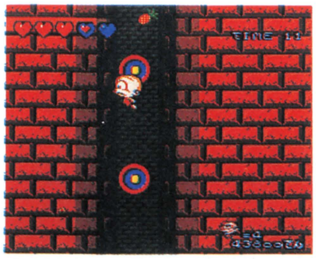
プチフラワーを取ってボーナスステージへ行こう

特に見つかりにくいところにあるプチフラワー。この花を取ることで、ボーナスステージにいくことができる。ボーナスステージは全部で8種類用意されていて、三角飛びでゴールを目指すものや、スピンボンクで一定時間内に敵キャラを倒すものなど、PC原人をいかにうまく操るかが試される。

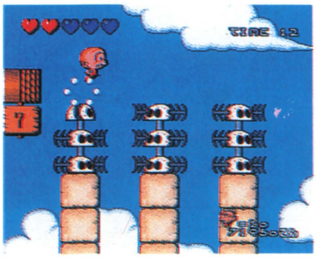
プチフラワー



意外なところに咲いてることが多く、見つけにくい



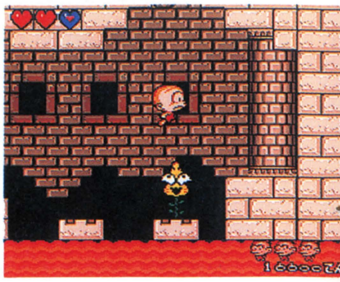
三角飛びで上に登っていくステージ。タイミングが難しい



スピンボンクでドクロレーダーを壊していくステージ

色によって変わるバネ花のアイテム

バネ花はジャンプ台になるものと、アイテムを吐き出すものの2種類がある。アイテムを吐き出すバネ花は、さらに4種類に分かれる。前作では踏みつける以外にはアイテムは手に入らなかったが、『II』からは横から叩いても、アイテムは出せる。また、踏みつけたときと、横から叩いたときでは違うアイテムが出ることもある。どちらがいいか、場所ごとに確認しておくといい。バネ花の中には横から叩くことで、5種類のバネ花に変化していくものもある。その場に応じたアイテムを出そう。



黄色いバネ花を踏むと、大きくジャンプができるのだ

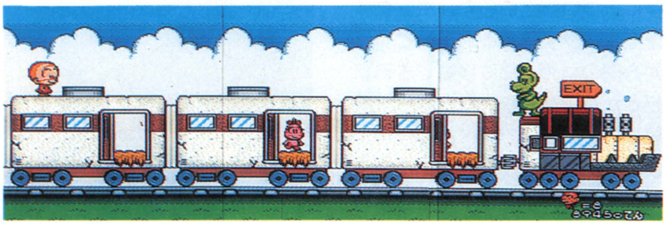
ピンク	オレンジ	ブルー	グリーン
			
ライフフルーツまたは、ハートを出す	大きい肉や、小さい肉、花の種を出す	1UPアイテムや、ドデカハートを出す	ドデカハートや、クリスタルハートを出す

友とアイテムがいっぱいの恐竜列車

各ラウンドのクリア後にある恐竜列車。列車にはPC原人の友だちが乗っていて、アイテムをくれる。恐竜列車はリニアやトロッコなど、全部で4種類ある。ニコニコチップの数が多いほど、友達のいっぱい乗った恐竜列車に乗れる。



ニコニコチップの枚数を判定するエレベータ



これが恐竜列車。友だちも何人か見える。アイテムをもらおう

チャッピー	マーシー	ココ	パック
			
ハートをプレゼントしてくれる	クリスタルハートをくれる	小さい肉をプレゼントしてくれる	1UPアイテムをくれる

PC原人を待ち受ける、多彩なラウンドを公開

PC原人の新たな舞台のラウンド1と2を公開する。ラウンドはいくつかのシーンに分かれており、その数はラウンドごとにバラバラ。中ボスは、各ラウンドのどこかにいるので注意。

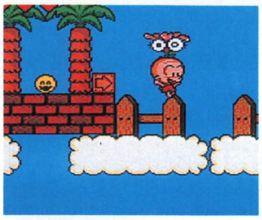
ROUND 1 ヒラヒラ滝～アストロ火山

ラウンド1は、4つのシーンで構成されている。前半の「ヒラヒラ滝」は、敵キャラの出現数も少なく、これといった仕掛けもないので、基本的な操作を覚えるにはもってこい。ラウンド1の最後のシーンである「アストロ火山」から、敵の数が増え、火山が噴火するなど、いくつかの仕掛けが出てきて、苦難の旅が始まる。

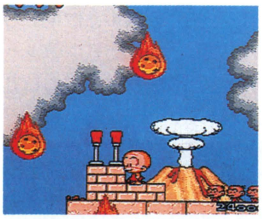


チョウがヒラヒラ飛んでいる。取ると得点に

全体的に序盤のラウンドだけあって敵も少なく、のんびりとしたムードでゲームは進む。



雲の上。何通りかあるゴールへの道の一つだ

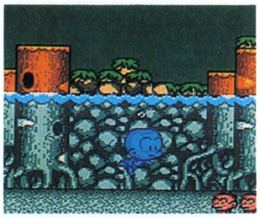


ここを通ると火山が噴火して、火山弾が降る

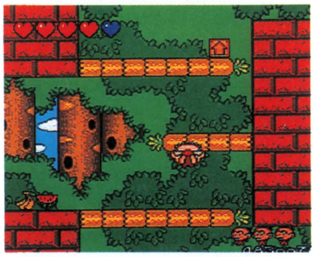
ROUND 2 ピラニー川～オリュンポ遺跡

ラウンド2は、3つのシーンで構成されている。シーン2の「ゴーグル森」では、大回転を使って上へ登っていく。勢いをつけて、一気に登っていこう。

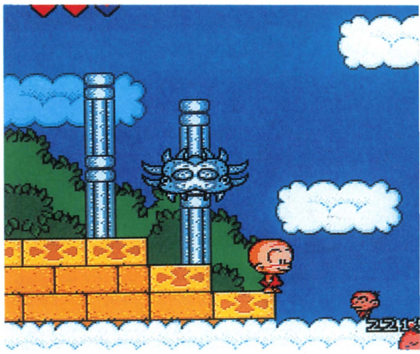
雲の上が舞台となる「オリュンポ遺跡」の雲の上は、勝手に跳ねてしまうので、うまくPC原人を操れない。敵キャラにも、飛び道具を使うヤツが多いので注意しよう。



ピラニーがいる川。泳いで渡るには危険すぎる



PC原人は木登りも得意！ 大回転を多用して、一気に上に登ろう



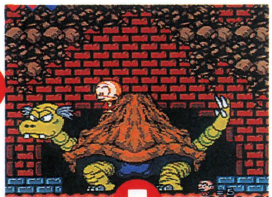
オリュンポ遺跡は、雲の上にある。雲は乗ると跳ねるので、歩きにくい

BOSS ドドジー

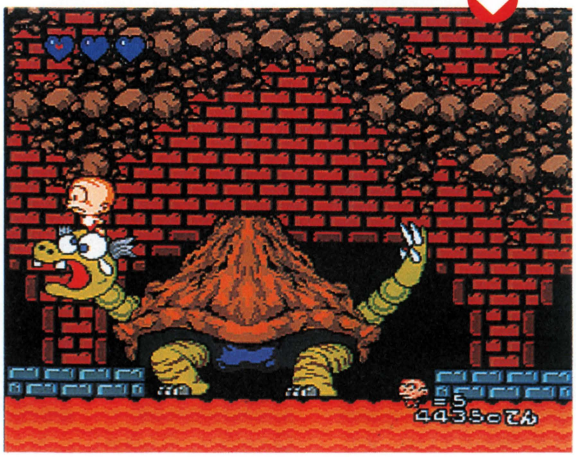
ドドジーは最初は溶岩の中に身を隠していて、甲羅だけを表に出している。この甲羅は火山になっていて、火山弾を発射する。その後、溶岩から浮かび上がり、頭と尻尾を甲羅から出して、PC原人に襲いかかってくる。弱点の頭部を、スピンボンクで攻撃しよう。



火山になっている甲羅から、火山弾が



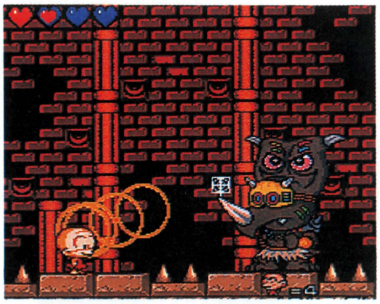
首とシッポが出てきた

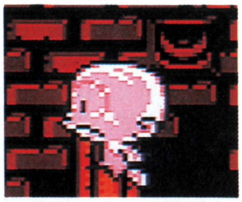


ラウンド1のボス、ドドジー。画面内を埋め尽くすほどの大きさだ。自慢の石頭で退治してやる！

BOSS ギロリアン

このギロリアンとの戦いは、床のところどころに針のある部屋で繰り広げられる。この針に触れるとダメージになるので注意が必要だ。また、ギロリアンは、PC原人を石化してしまう光線を放つ。石化すると数秒間動けなくなってしまいやられ放題になってしまう。



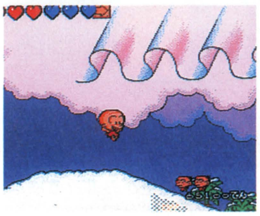


石化してしまった！ 少しの間、何もできない

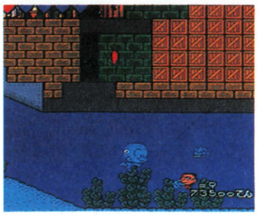
奇妙な化粧をしている

ROUND 3 以降の冒険は…

7ラウンド、24シーンという広大な冒険の舞台が用意されている『PC原人II』。雪山や海辺、墓場にいったりと、とにかく多彩だ。この恐竜王国の平和を取り戻すため、PC原人の旅はまだまだ続く。

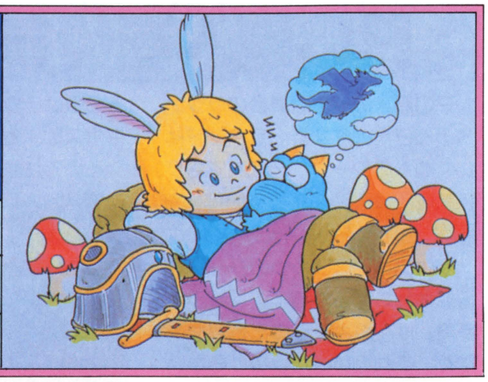


雪深い山の中。敵キャラや、バネ花も雪の下だ



海中から戦艦内部に進入できる。機雷に注意

聖竜伝説モンビット



このゲームは恐竜を卵から育てていき、主人公と共に成長させていくロールプレイングゲーム。今回は気になるイベントを中心に紹介。さらに、このゲームを企画したシープロジェクトのプロフィールなども公開。

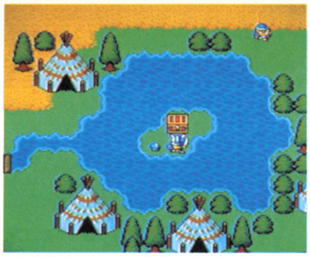
8月30日発売予定	6800円(税別)
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	―――――

マップに失われた自然をとりもどす

このゲームはシステム的にはオーソドックスなドラクエタイプで、分かり易くできている。これはゲームをあくまでイベントの方で楽しんでもらおうという配慮だ。大きなイベントをクリアすると、フィールドに変化が起こり、失われた自然がよみがえるのだ。

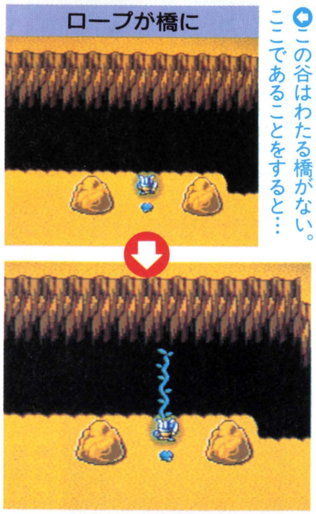
イベントをフィールドで体験

このゲームはシステムこそは、よくありがちなロールプレイングゲームだが、大小さまざまなイベントがある。イベントはフィールドにも影響する。例えば、建物の壊れるイベントでは、フィールド画面上で壊れていくのだ！ 文字による説明や、1枚絵によるビジュアルの表現も抑え目にしてある。すべて、画面の変化で感じとるのだ。うっかり、見過ごさないよう気合いを入れてプレイしよう。このゲームに積極的に参加すればするほどこの感動は大きくなる。



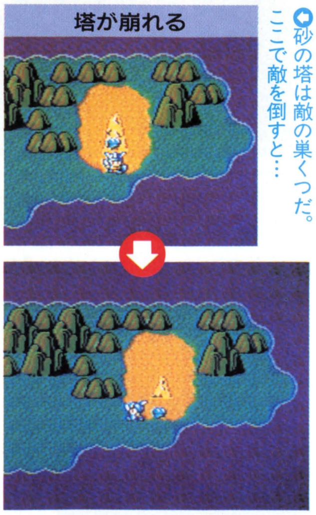
池の真ん中にある島。なにやら宝箱にはアイテムがありそうだ

イベントの中には主人公のキャラクタが、ときとしてアクションゲーム的なことをさせられることもある。



この谷はわたる橋がない。ここであることをすると…

なんとつるが伸び出した。これでなんとか向こう側に渡れそうだ



砂の塔は敵の巣くつだ。ここで敵を倒すと…

敵の巣くつ砂の塔がみるみる崩れていくぞ。これで事件解決だ

戦闘システムも注目

このゲームは戦闘画面も工夫されている。なんと、敵キャラが移動する戦闘システムになっているのだ。例えば、複数の敵キャラが登場したとき、攻撃する敵キャラが1歩前に踏みだしたり、敵キャラが前後左右に移動して攻撃してきたりするのだ。



このように、攻撃する敵キャラは1歩前に踏み出すのだ。やられた！





戦闘画面には奥行きがあり、敵キャラは場所をも移動してくる

このように敵キャラに、いきなり前に出られたらびっくりするぞ！

マップ全体にも変化が

前述したとおり、このゲームで重要なイベントをクリアすると、フィールド上に大きな変化がおこる。これはフィールドの大陸全体におよぶため、マップレベルでの変化になる。例えばゲーム最初の大陸では、敵に光が奪われ、フィールドが暗くなってしまう。そこで、主人公は謎を解明し、この事件を解決するのだ。すると、いままで暗かったフィールドがみるみる明るくなり、もとの世界がよみがえる。明るくなった世界と喜びが戻った人々を見て、自分の偉業が実感できる。これもこのゲームの楽しみのひとつだ



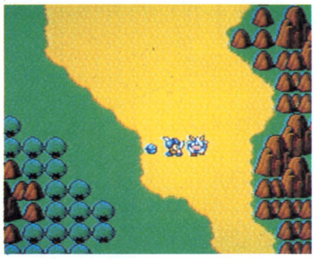
この町は光が奪われている。そのため画面も暗くなっている



光が戻り、町も復興した。町人は主人公の活躍をたたえてくれるぞ

新鮮なイベントいっぱいの大陸

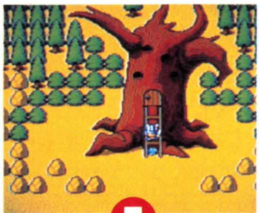
このゲームの大陸は全部で5つある。各大陸にはそれぞれクリアに必要なアイテム「印」があり、主人公は「印」を求めて旅をするのだ。それぞれの大陸は広いものの、イベントが豊富なので、ゲームがだれることがない。主人公は自分自身のほかに、ドラゴンのレベルアップもしなければならない。実に多忙な主人公だ。



マップは広い、イベントは多いで主人公は休まる暇がないのだ

フィールド&町

グラフィック的にもよく描かれたフィールドにも注目して欲しい。写真を見てもらえばわかるが、草や木１本にしてもていねいに描かれている。町などでは、架空の世界ならではのユニークな建物が並んでいる。



この大木は何だろう。とても気になる木だなあ



なんと、大木の中は一つの町になっていたのだ



この湖の先には、いったい何があるのだろう？



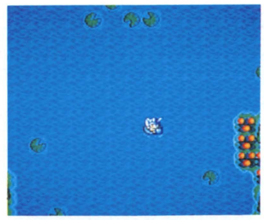
森に囲まれた湖。お花やハスの葉など細かく描き込まれている



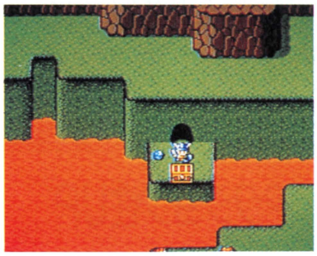
モンビット族の遺跡。はたしてドラゴンの卵はかえるのだろうか？

秘密の場所

イベントの多いモンビットの世界は、それにともない、いわくありげな場所が多い。これらの場所にどのような秘密が隠され、いかなる危険が待っているのか。



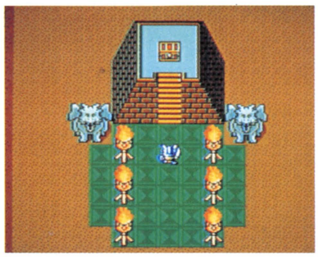
大きな湖をボートでひたすら進む主人公



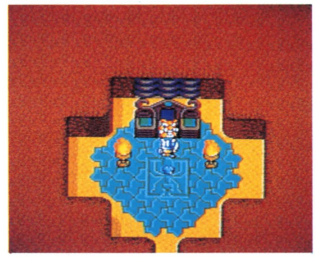
なんと溶岩地帯に出てしまった



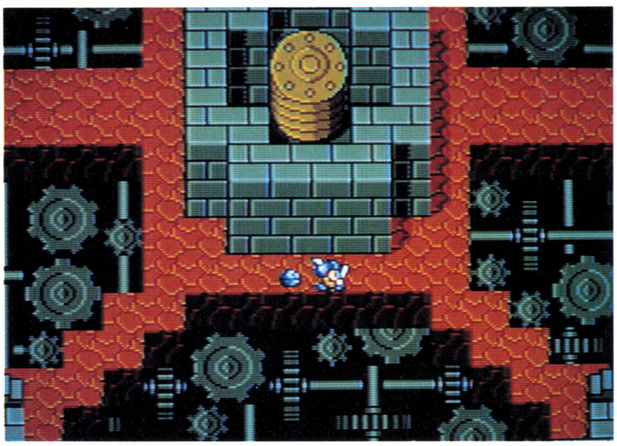
前途に固く閉ざされた扉が…



この神秘的な部屋はどこなんだろう。ここにはきっと何かあるはずだ



ダンジョンの奥。敵のボスキャラと遭遇したところ。いざ勝負だ



巨大な歯車がうごめくこの場所は、どうやら城の内部らしい。誰がこんなもの造ったのだろう？

シープロジェクト、モンビットを語る！

このゲームを企画したシープロジェクトとは、榎本一夫さん、鈴木潤一さん、本間友貴さんの3人だ。シープロジェクトのシー（SHE）は3人の頭文字をあわせたもの。

榎本一夫さんは、桃伝のビンボー神でおなじみ。このゲームではシナリオメッセージを担当している。鈴木潤一さんは、キャラクタやイラストを担当。本業もイラストレーターだ。趣味はなんと作詩作曲。本間友貴さんは町やダンジョン、バトルシーンなどを担当。本来はデザイナーでサバイバルゲームが趣味。この3人が『聖竜伝説モンビット』の生みの親というわけだ。それぞれアイデアを出しあい検討し、ときには大声で怒鳴りあったりしながら制作している。もともとこのゲームはHuカードで企画したもの。しかしシープロジェクトのみなさんがアイデアを出し過ぎ、Huカードの容量をオーバーしてしまった。そのため、CD-ROMでの発売となった。それでも、普通のCD-ROMのロールプレイングの3倍近い容量となってしまい、泣く泣く削ったイベントもあるそうだ。とにかくシープロジェクトが真面目に取り組んだゲームだ。



中央の3人がシープロジェクトのメンバーだ



各自直筆のイラストになったシープロジェクトのみなさん。ヤッホー

ニュートピアII

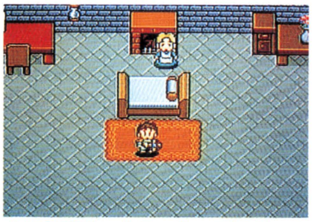


基本的なシステム、ゲームに登場するキャラクタ以外には、いまだに全貌が明らかになっていない『ニュートピアII』。今月はハドソンのゲームデザイナーである藤原氏にお聞きした、とっておきの情報を報告しよう。

9月27日発売予定	7200円(税別)
アクションRPG	6M
バックアップメモリ パスワード	――

武器や魔法が増え、アクション性UP

前作の基本システムを、ほぼそのままの形で受け継いだ『ニュートピアII』。画面切り換えのスクロールや、基本操作などはまったく同じだ。新しい武器やアイテム、魔法が加わったことで、アクション性という点で、前作よりもバラエティにとんでいる。今月はそのアクションを中心に見てみることにしよう。



○出発直前の自分の家。母親がいる



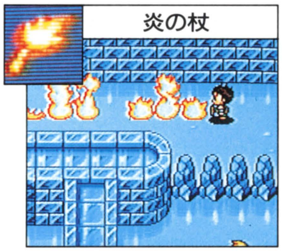
○ユリウスの神殿。ターナ姫がいる

ハデな魔法攻撃

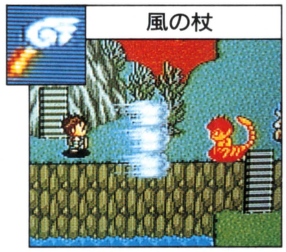
『II』では「炎の杖」以外に、新しい魔法の「雷」「風」が使える。その威力は3段階に分かれ、ライフの数が多いほど威力は増す。それぞれの魔法は攻撃の仕方が違い、中には防御に使えるのもある。



○これが雷の杖。まだレベルは1である



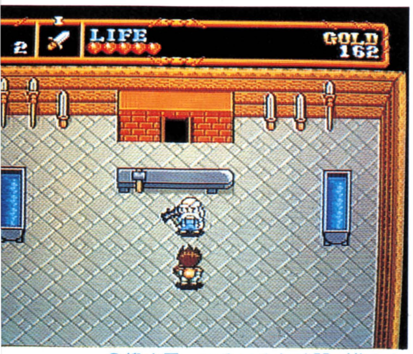
○炎の杖。レベルは3で最強。貫通性がある



○風の杖。レベルは2。風の塊が敵を襲う

3種類の攻撃方法

『II』になって剣以外に、フレイルとブーメランの2つの武器が増えた。この2種の武器は、敵キャラと距離をおいて戦うための武器。前作の接近戦だけの戦闘とはわけがちがう。だが、フレイルは1回使うたびに10ゴールドかかり、ブーメランは、受け取り損ねるとなくなってしまうのが難点。



○鍛冶屋。いろいろな武器が作られている。どの武器を使いこなすか？



○どの武器よりも、一番使うだろう剣。接近戦専用



○投げて攻撃。戻ってくるからうまくキャッチしよう



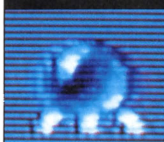
○チェーン状の武器。1回あたり10ゴールド取られる

主人公を助けるアイテム

ここに挙げたアイテムは、敵を倒すと出現したり、迷宮で拾ったりできる。「フリーズ」以外はほとんど、前作から変わっていない。それだけに重要なものばかり。



○爆弾は秘密の扉を見つけられる唯一の道具

爆　弾	薬	魔法の指輪	魔法の翼
			
壁を壊すことができる。敵が持っていることもある	ライフを全回復してくれる。2つまで、持てる	画面上の敵を、弱い敵に変える。序盤は意味がない	最後にパスワードを聞いた地点まで戻ることができる
クリスタル	キー	砂時計	フリーズ
			
迷宮内部で拾える アイテム。迷宮のマップを表示する	迷宮内部で拾える。ボスの部屋の扉を開けられる	画面上の敵が、一定時間停止する。敵が持っている	画面上の敵を一定時間氷づけにする。新しいアイテム

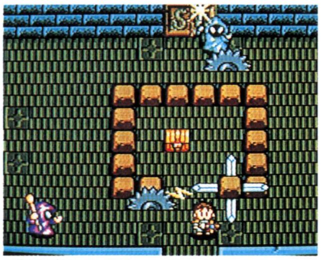
リアルタイムに進むイベントの数々

前作ではイベントといった感じのものはなく、ストーリー上での盛り上がりも感じられなかった。だが、『II』ではイベントが重視され、盛り上げるために、細かな設定と状況が用意された。

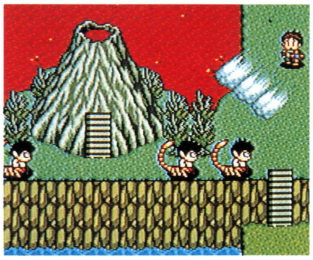
メッセージやグラフィックだけではなく、背景やキャラクタをフィールド上で直接動かすことで、イベントを演出する。それは、主人公が、いまのいままで静かだった川に急に飲みこまれる…。そういった状況を、プレイヤーの目にリアルタイムに見せるのである。このように、イベント用に作られた演出以外にも、建物や背景のビジュアルがち密になり、ゲーム全体を盛り上げてくれる。



↑氷で閉ざされた塔。この塔は2連になっている。5階建てだ



↑迷宮には新しいワナがたくさん。ノコギリが床を走っている



↑火山が噴火するということだが、この階段にはなんの意味が？

開発者・藤原氏に聞く『II』の特長

前作、そして『II』のゲームデザイナーであるハドソンの藤原氏に、『II』のメインとなるイベントや、演出について聞いてみた。

——前作はメダリオンを神殿の床にはめこむことによって、新たな世界への道が開けるといった展開でしたが、『II』ではどういったものになるのでしょうか？

今回は迷宮を探しあて、その迷宮のボスが守っていた秘宝(アイテム)を、ある場所で使用すると、イベントが開始され、次のマップフィールドに移るという流れになっています。

——イベントの数は、どの位あるのでしょうか？

制作者の自分がいうのもおかしいですが、前作にはイベントがないと言い切ってもいいでしょう。今回は迷宮のボスを倒したあと、得たアイテムを使用して、イベントをクリアするという形になります。ですから、前作の十数倍は入っていますね。

——どういったイベントがあるのでしょうか。

基本的に、『II』のイベントはフィールド上で演出し、プレイヤーに見せることを主眼に置いています。ですから、実際のキャラクタが動いたり、自然現象、天変地異の演出で見せるというようにです。具体的には、まだ秘密です。

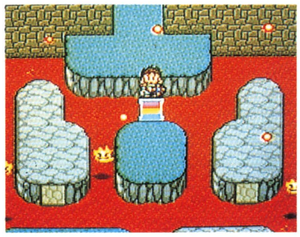
——もう少し具体的に…

う〜ん、火山が爆発したりとか、溶岩が氷結したりとか。そういったことが起きるわけです。

——ズバリ、『II』の見せ場は？

プレイヤーの派手な攻撃。マップ上で見せるイベント群。個性的な敵キャラ。この3つが『II』のセールスポイントとなっています。

——ありがとうございました。



↑ボスを倒し、手にいれたアイテムを使うごとに、イベントが起きる

主要登場人物たち



主人公
主人公。名前はプレイヤーが決める。勇者フレイの息子だ

鍛冶屋ストス
鍛冶屋ストス。折れた伝説の剣を、太陽の炎で鍛えられる唯一の人

古の技術者ラオ
迷いの森に住んでいる。オリベク火山を切り抜ける術を持つ

水の妖精
最後の迷宮の入口を開く鍵の一つを持つ。どこにいるのだろうか？

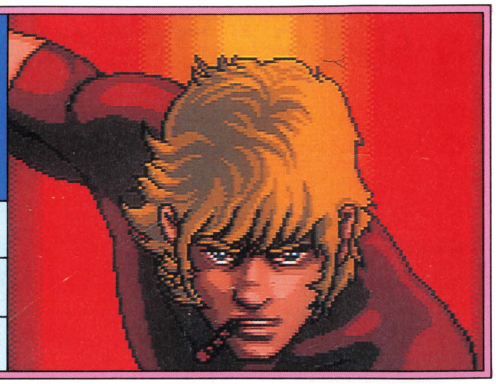
闇の皇帝ラファエル
前作の最後のボス。平和の陰に潜む闇を嗅ぎつけて復活した

ターナ
伝説の大神官ポー・ラムエルの子孫。主人公を導く（左イラスト）

氷の巨人と囚われの少女
皇帝ラファエルにより、囚われの身となっている（右イラスト）

イベントの中で、魅力的な役柄を演じる住民たち。復活した闇の皇帝ラファエルを倒すため、主人公であるプレイヤーは、彼らの力を借りて立ち向かうことになる。ファンタジーの世界らしく、人間と共に、水の妖精や氷の巨人といったキャラクタも登場する。

コブラII 伝説の男



発売日が目前に迫り、読者の前人気も高まってきた『コブラII』。今回は先月号に引き続き、ストーリー部分をちょっとだけ公開していく。それに加えて、背中にイレズミを持つ3姉妹の残りのふたりも初公開するぞ。	6月7日発売予定	6500円(税別)
	アドベンチャー	CD-ROM
	バックアップメモリ	――――

ニュー戦闘システムと美女3姉妹の行方は?

CD-ROMアドベンチャーの草分け的存在だった「コブラ」。続編の『コブラII』では、基本システムこそ前作と変わっていないが、寺沢武一氏がじかに演出しただけあって、ストーリーや演出の細かさにおいて、前作をはるかに越えている。今回は戦闘シーンや、謎の3姉妹について紹介していく。



左腕にサイコガンを持つ男コブラ。コブラに迫る強大な敵とは一体…?

パラメータも加わった戦闘シーン

『コブラII』の戦闘シーンは基本的には前作と同じだが、状況に応じて変化する。例えば敵によってコマンドが増えたり、戦闘中1ターンごとに自分のヒットポイントが表示される場合もある。またストーリーの後半では、自分や相手のヒットポイントなどのパラメータが、リアルタイムで表示される戦闘シーンが展開する。



ヒーローだってときにはやられる

サイコガンが敵を捕らえた!





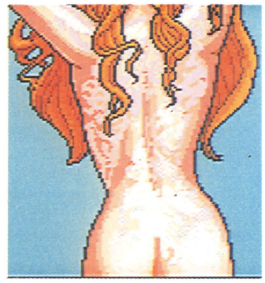
見事に命中し敵を破壊した!



パラメーターによる戦闘シーン。自分や相手の状態は両脇に表示される

コブラを取り巻く謎の3姉妹

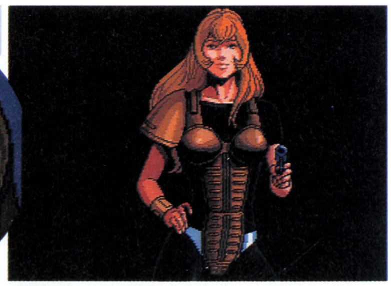
今回のストーリーには、背中に謎のイレズミを持つ3姉妹が深く関わっている。その3姉妹の長女ジェーンとコブラとの出会いから、この物語は始まる。ジェーンから妹のキャシー、ドミニクを捜してほしいと頼まれたコブラ。だが海賊ギルドも3姉妹をねらい始める。イレズミの謎とは一体…?



このイレズミの謎が今回のストーリーのかぎを握っている

ジェーン

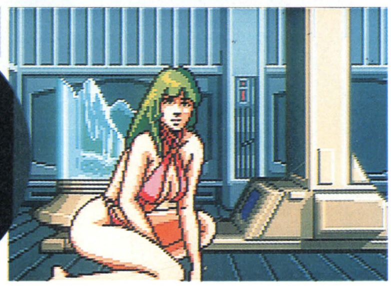




ジェーンとの出会いが今回のコブラの旅の始まりとなった

キャシー

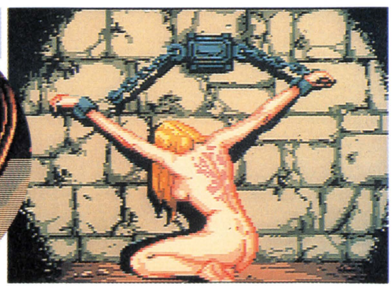




キャシーは惑星シドにいるとのこと。まずは彼女を捜せ!

ドミニク



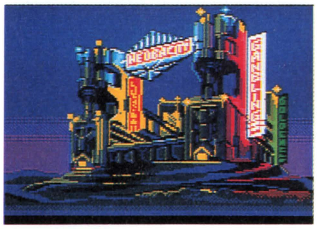


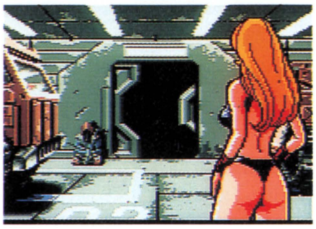
ドミニクはなぜ捕まっているのか? そしてどこにいるのか?

ヘドバシティ到着！　情報屋を捜し出せ

地球で賞金稼ぎのジェーンと知り合ったコブラ。彼女の頼みで彼女の妹たちを捜すことになる。彼女の仕入れた情報によると、妹のキャシーは惑星シドにいるとのこと。そして彼女に情報を伝えた情報屋とは、ヘドバシティで待ち合わせることになっている。コブラたちはヘドバシティへ向かった。


⇧コブラとジェーンは情報屋と待ち合わせたヘドバシティへと向かう

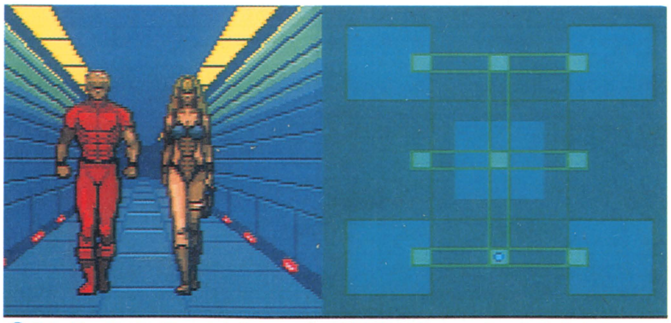

⇧ここが舞台となるヘドバシティ


⇧ここは駐車場。変なやつらがいる

プレイガールを中心に情報収集

ジェーンと情報屋との待ち合わせの場所は『プレイガール』。だがいつまでたっても、その情報屋は現れない。そこでコブラはしかたなくその情報屋を捜し始める。その情報屋の親友のモルツじいさんから聞いた話によると、地下プロレスのオーナーのリタの手下に連れて行かれたようだ。


⇧プレイガールで情報屋を待つジェーン。しかし情報屋は現れない…

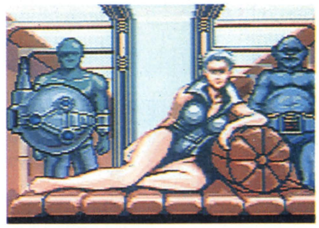

⇧これがヘドバシティの全体マップ。情報屋はどこにいるのだろうか？


⇧ここはプレイガールのカウンター。いろいろな人から情報を集めよう


⇧情報屋の親友のモルツじいさん

コブラがプロレスに出場？

プロレス会場でリタに会ったが、彼女は情報屋に会わせてくれない。彼女は取り引き次第で情報屋を返すと言う。その取り引きとはコブラがプロレスに出場すること。しかも相手は無敗の強敵ガルシアだ。結局試合に出ることになったコブラ。初めのうちは優勢だったコブラも、敵のワナにはまりピンチに陥ってしまう。コブラは最後の力を振り絞り、ガルシア目がけてアッパーを放つ。それがみごとにガルシアにヒットした！


⇧地下プロレスのオーナーのリタ


⇧コブラの怒りのアッパーがガルシアに炸裂！


⇧ガルシアの攻撃についにダウン。気力を振り絞って立ち上がるんだ

INNER EYES

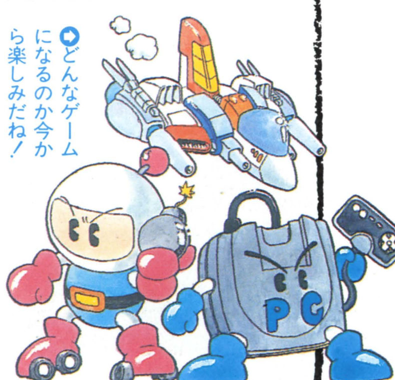
その他のソフト情報

まずはパソコンからの移植で、CD-ROMで発売予定の『ロードス島戦記』。PCエンジン版の『ロードス島戦記』も、原作者の安田均氏を代表とするグループSNEが深く関わっている。グループSNEといえば、ゲーム業界ではRPGデザイナー集団として有名だ。

画面的にすこし地味な印象のパソコン版。PCエンジン版では、グラフィックや画面レイアウトも変更が加えられることだろう。だが、ハドソンからの正式なコメントはまだなにもない。発売はどうやら年内は無理なようだ。

そしてもう1本は『スターパロジャー（仮称）』。うわさの新しいシステムのCD-ROMに対応する予定。このゲームのマイキャラは、下のイラストのとおりPCエンジン、ボンバーマン、ネオシーザーの3つから選択できる。ゲームは敵の出現の仕方や、敵を倒したときの演出がギャグっぽい。発売日は今のところ未定の状態だ。


⇧これはパソコン版『ロードス島戦記』。グラフィックがきれいだ

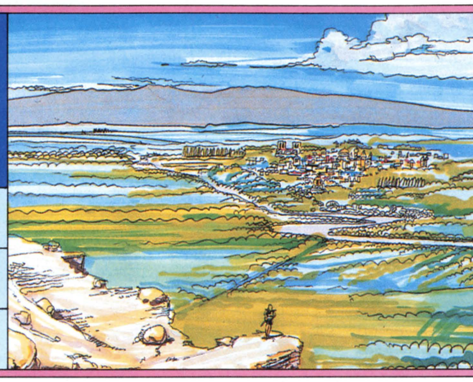

⇧どんなゲームになるのか今から楽しみだね！

ビクター音楽産業

今回新しく『シャドウ　オブ　ザ　ビースト』が発表になった。これは最高で13重スクロールするという海外のパソコンからのアクションゲーム。これと、前に発表したアドベンチャーゲーム『LOOM』は、発売が現実化しつつある、CD-ROM²の新システムに対応する可能性があるとのことだ。

今号は『ソーサリアン』を中心に、パズルゲーム『スクウィーク』の情報をお伝えしよう。

ソーサリアン



パソコンで根強い人気のアクションRPG、『ソーサリアン』。今までの紹介は開発中ということもあり（現在も開発中だが）、パソコン版の写真が紹介の中心だった。しかし、今回はPCエンジンの画面を中心に紹介する。	9月発売予定	7200円
	ロールプレイング	CD-ROM
	バックアップメモリ	――――

複雑で選択の幅が広いシステム

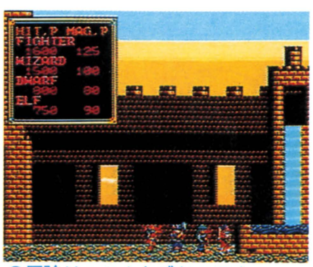
『ソーサリアン』は、システムの完成されたゲームだった。キャラクタ作りの自由度、使用するまでその効果がわからない魔法など、プレイヤーを引き込む要素が詰まっていた。そして、シナリオを替えるだけで、何度も繰り返し遊べた。

冒険出発の流れ

❶キャラクタ作成
❷キャラクタの装備を買う
❸キャラクタをきたえる
❹パーティを組む
❺冒険へ出発！

最大4人参加のマルチパーティ

まず、ゲームはキャラクタ作りから始まる。ファイター、ウィザード、ドワーフ、エルフから自分が使用したい種族を選ぶ。最大10人まで作ることはできるが、冒険に旅立つことのできるパーティの人数は最大4人までだ。そして彼らはある程度決まった能力値を持っている。ファイターを例にとるなら、攻撃と防御がともに優れ、しかも体力もある。しかし知力が低めといった特徴をもつ。この能力値は、後から述べるが、「職業」の選択に大きく関わってくる。



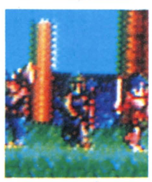
⊙冒険は、こんな感じのアクションゲーム。４種族そろい踏み

ファイター



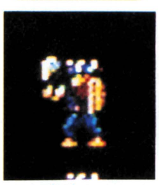
⊙剣での戦いに優れている

ウィザード



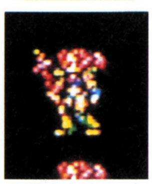
⊙魔法のプロフェッショナルだ

ドワーフ



⊙肉弾戦をさせたら天下一品

エルフ



⊙長生きするが、成長が遅い

細かく設定されたステータス

能力値は全部で7種類ある。その中には「STR」や「INT」といった、今までのRPGで見慣れたものや、「KRM」というあまり見かけないものある。また道場で各能力値を上げることも可能。

これらの能力値とは別に、「アイテムを知る」、「ワナを知る」などの能力がある。これは初めからキャラクタが身に付けているのではなく、道場だけで身に付ける特殊な能力である。ほかにも「モンスターを知る」や「ハーブを調合する」などがある。

キャラクタ　ステータス

表示	訳	意　味
STR	攻撃力	敵に与えるダメージの値。この値が０以下だと、武器を使い攻撃することができない
INT	知力	使う魔法の強力さを示す値。この値が０以下だと、魔法を使うことができない。
PRT	防御力	敵の武器によるダメージを、どれだけ減少できるかを示す値。敵の攻撃を無効にできることもある
MGR	魔法の抵抗力	敵の魔法によるダメージを、どれだけ減少できるかを示す値。敵の魔法攻撃を無効にできることもある
VIT	体力	この値が低いと、冒険中に存在する扉を開けられないことがある
DEX	器用さ	この値が高いと、扉やアイテムにかかったトラップを外すのを、失敗しなくなる
KRM	カルマ	この値は、良い人と悪い人を判断する値。プラスだと良い人。マイナスだと悪い人

CDによる曲は約40曲

収録曲約50曲のうち、40曲弱をCDの生音で鳴らすことになった。また、曲はパソコン版をアレンジしたものに加え、ビクター音楽産業オリジナルの曲が約16曲入る。そして、これらの曲をアレンジ、作曲するのは、川井憲次。彼はアニメ『パトレイバー』や『らんま½』などの曲を手がけているので、名前を知っている人も多いのではないだろうか。

⊙シナリオ「天の神々たち」。ここの音楽はメーカーお勧めだ



60種類の職業

作ったキャラクタは必ず職業につかなければならない。そして、現在ついている職業によって、年収や能力値の上がりかたが変わってくる。しかし、能力値によっては職業が限定されてくる。そのため、種族によってはつくことができない職業がある。もちろん、その職業が気に入らなければ、いつでも転職することはできる。



この画面いっぱいに広がった単語は、すべて職業の名前。全部で60種類もある。さっ、転職しよーう

120種類の魔法

「魔法」はプレイヤーが持つ武器、防具、指輪といったアイテムに魔法をかけることにより使用することが可能になる。

この元になる魔法は、火星、水星、木星、月、太陽、金星、土星の7種類があり、そこから数種類を選んで、町の魔法使いの家でかけてもらう。このときかけてもらう魔法の種類や順番によって「魔法」は変化する。

なお、「INT」が1でもあれば、「魔法」はキャラクタの職業には関係なく使用できる。



このオネーチャンが魔法をアイテムにかけてくれる。おばさんかな？



PCエンジン版は更にハデになる

町で冒険の準備

町は冒険をするのには欠かせない場所である。冒険に必要なモノを売っている「ボブの店」、修行して各キャラクタの能力値を上げることのできる道場、そしてもちろん、前の文で述べた魔法使いの家もここにある。

それ以外にも、キャラクタの持ち物についていろいろな情報を提供してくれる「長老の家」や、ペンタウァの王に謁見するための「城の謁見室」などがある。



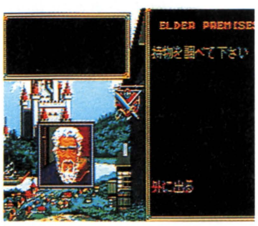
ここは、回復剤や解毒剤などの薬を買える



ここは、武器や鎧などの装備を買える



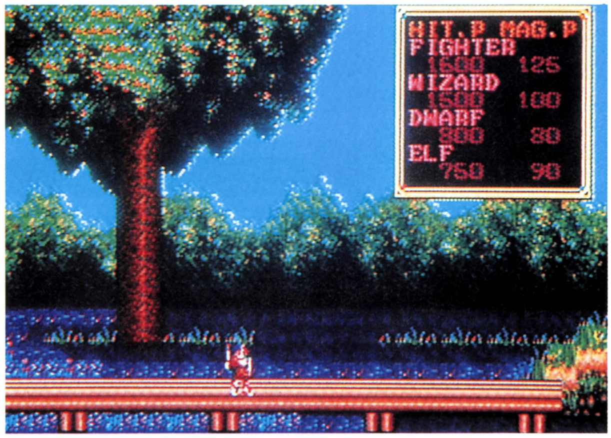
モヒカンのおじさんが道場主



持ち物にかかっている、魔法を教えてくれる

横スクロールアクションの冒険

冒険は横画面のステージを、剣と魔法を駆使して進んでいく横スクロールアクション。この時最大、４人のキャラクタを同時に操るのだが、操り方はいたって簡単。先頭のキャラクタを動かせば、「電車ゴッコ」のように後ろからついてくるのだ。そして、そのキャラクタを動かして、各シナリオにいる人々の悩みを聞き、その悩みを解決するのが、ソーサリアンたちの冒険の目的になる。

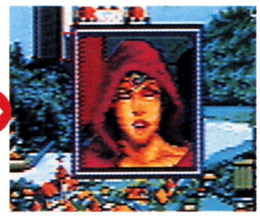


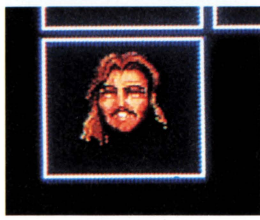
今は１人だが、最大４人まで連れて移動ができる。このシナリオは「メデューサの首」

色使いのよくなったビジュアル

今回新しい人物ビジュアルを入手した。今年の3月号で紹介したものと比べると、その違いがわかるだろう。まあ、変更前のビジュアルはかなり前のものなので、よけいにそう見えてしまうのかもしれない。また、画面はまだ紹介できないが、オープニングの１カットを見せてもらった。すごい描き込みのグラフィックが動いていたぞ。


こちらが古いグラフィック。魔法屋さん


こちらが、できたばかりのグラフィック


これは古い武器屋のグラフィック


かなり顔の感じが変わった武器屋さん

ソーサリアンは正義の味方で仕事人

愛と勇気と真実の使徒「ソーサリアン」。取材の中でメーカーの人が、彼ら(彼女ら)のことを"仕事人"みたいだと思っていると語ってくれた。なぜかと聞いてみると、「彼らは仕事で悪を倒し、王様とかにホウビをもらいますよね。もちろん、"仕事人"である前に"正義の味方"なんですけれどね」と答えてくれた。


リアルタッチなキャラクタ。オープニングの１カット

ビクターオリジナルシナリオは10本中3本

PCエンジン版『ソーサリアン』には、シナリオが全部で10本ある。そのうちパソコン版から移植のシナリオは7本で、PCエンジン版オリジナルのシナリオは3本。また、PCエンジン版は最初と最後にやるシナリオが決められている。しかし、その他のシナリオは好きな順番で何回でもプレイできる。なお最初と最後のシナリオとそのほか1本のシナリオが、PCエンジン版オリジナルのシナリオである。今回はパソコン版から移植のシナリオの中から5本を紹介する。

パソコン版から移植のシナリオ

- 呪われたオアシス
- 暗黒の魔道士
- 呪われたクィーンマリー号
- 天の神々たち
- 氷の洞窟
- メデューサの首
- 不老長寿の水

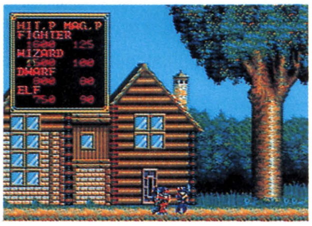
PCエンジン版オリジナルのシナリオ

- BEFORE DARK
- 朽ち果てた黄金
- TIME AFTER TIME

メデューサの首

このシナリオは、毒蛇の髪と、生物を石にしてしまう眼光を放つ瞳を持つ魔物、「メデューサ」を退治するのが目的。

石と化してしまった、人々の哀しみの伝わってくる音楽は、パソコン版の時から評価は高かった。



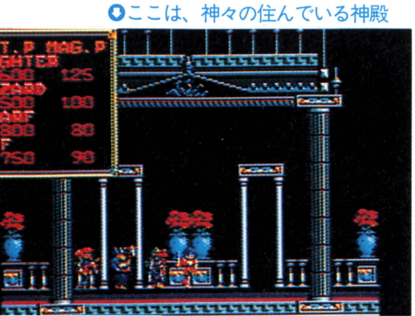
木の枝ぶりが、みょうにリアルで気持ち悪い。幹が真っ直ぐなのは変



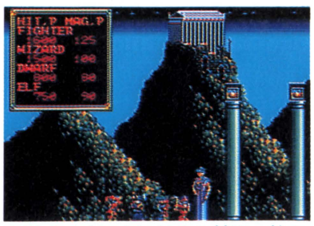
この廃坑の中に極悪の魔物「メデューサ」がいる。1人で中に入るのには勇気がいるなぁ

天の神々たち

神々の怒りを鎮めるのが、このシナリオの目的。神々の住む神殿のきらびやかで、美しいグラフィックは必見。また、取材の時は聞けなかたが、メーカーの人のお勧めの音楽も期待できそう。



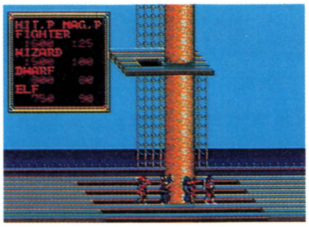
ここは、神々の住んでいる神殿



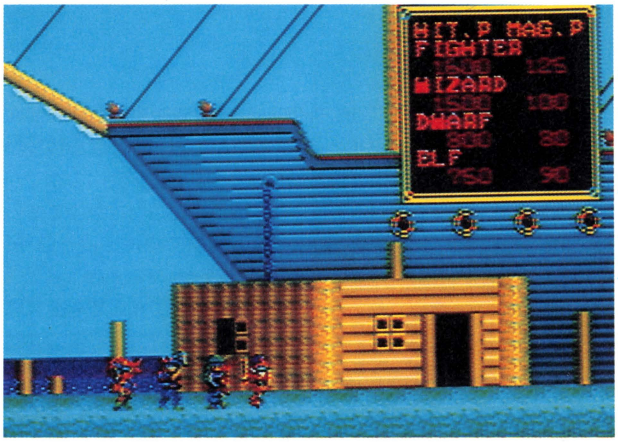
遠く、山の上に見える神殿。柱の1本1本まで描き込んである

呪われたクィーンマリー号

偶然乗り込んだ船で起きた殺人事件を解明するのが、このシナリオの目的。巨大なマストの上から見た海のグラフィックは、まさに絶景。船の中では背景のグラフィックが立体的過ぎて、キャラクタが浮いて見えてしまう。



画面中央の柱はマスト。そして、ここは呪われた船の上



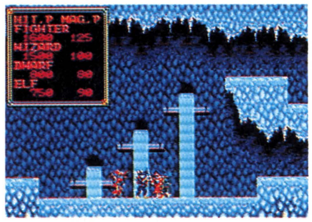
おおっと、あれは呪われた船クイーンマリー号ではないか。パソコン版より色の使い方がうまい！

氷の洞窟

ペンタウァの王国を襲った突然の寒波。この原因を故意に作った男「ソクラム」を倒し、みごと寒波を晴らすのが目的。グラフィックは見ているだけで寒くなってしまう。C、D、E、F…、の音楽記号を使った謎も、そのまま移植するとのこと。



触ったら、手が凍りつきそうな氷の壁。画面中央の英字は何だろう



周りは氷だらけなのに、この滝だけは凍りついていない

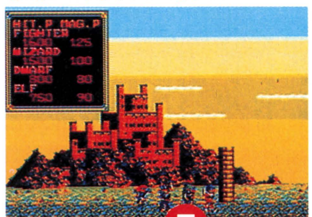
呪われたオアシス

砂漠の王を名乗る「ルワン」。彼が呪いをかけて、汚したオアシスをもとにもどすのが、このシナリオの目的。遠くにそびえるルワンの城が、場面を変え近づくにつれ、大きく表示される気のきいた演出をしてくれる。また、揺れるオアシスも美しい。

遠くに見えるのはオアシス



この城に「ルワン」が住んでいる。移動して画面を切り換えると





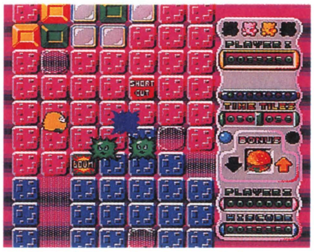
おおっ、少し大きく表示されたぞ

スクウィーク

綿のようなキャラクタ「スクウィーク」が、画面せましと走り回るフランス生まれのパズルゲーム。	8月下旬発売予定	6400円（税別）
	アクション パズル	2M
	パスワード	――――

敵をよけつつパネルをぬろう！

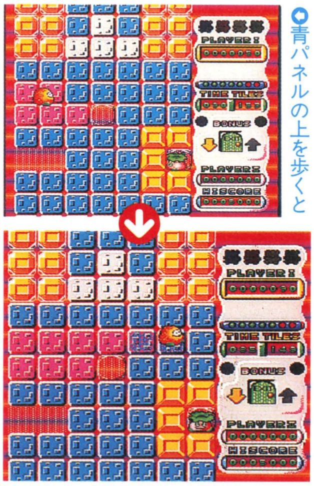
この『スクウィーク』は、フランスでパソコン版として発表されたゲームだ。エリア中のパネルをピンクに塗りかえるのが目的になっている。難易度もそれほど高くなく、操作も簡単なので誰でも楽しめる。また、ポップな音楽や原色だらけの画面構成には、日本産のゲームにはない派手さがある。



青い世界をピンクにしよう

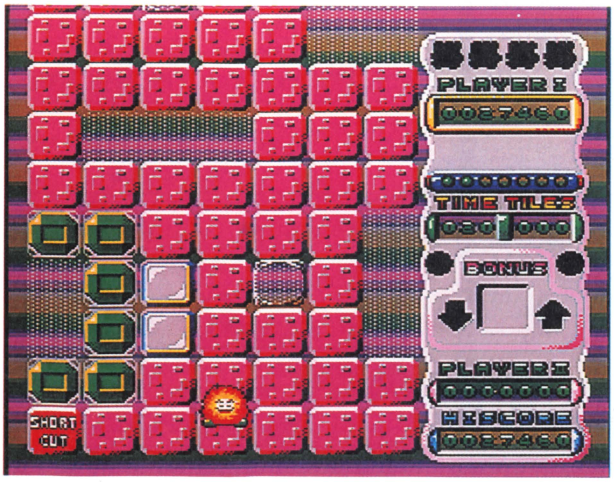
クリア方法はいろいろあるよ

このゲームには、クリア方法が3通りある。ドアのアイテムを取るか、6種類の敵をフリーズ弾を使って凍らせるか、あるいは全部のパネルをピンクに塗りかえるとそのステージはクリアしたことになる。しかし、それを黙って敵が見ている訳もなく色々な手を使ってスクウィークのジャマをする。その上、画面上にはスクウィークが通るとくずれる床、一定方向からのるとスピードアップするが、逆からのるとスピードダウンする床などさまざまな仕掛けがある。



青パネルの上を歩くと

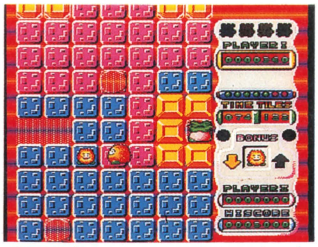
ほら、ピンクになっていくでしょ



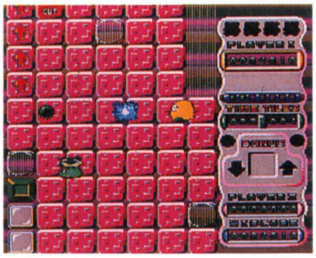
敵の妨害をのりこえて、パネルを全部ピンクに塗りかえた瞬間。ちょっと目がチカチカする

お助けアイテムいろいろ

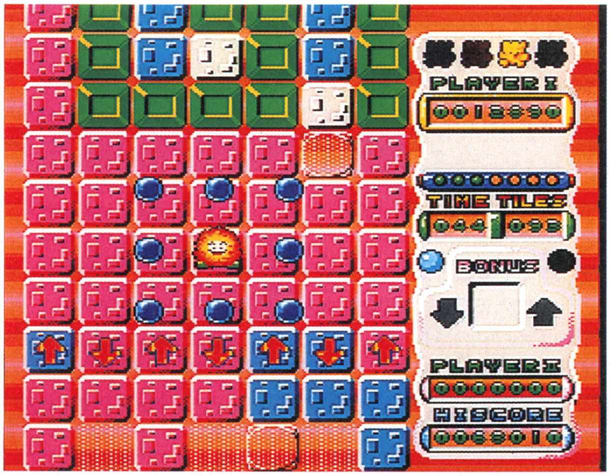
『スクウィーク』にはとにかくアイテムが多い。攻撃アイテムは通常弾、レーザー弾、フリーズ弾の3種類あるが、特にどれが有利ということもない。これらのアイテムは、マルチファイアを取ることによって、4あるいは8方向に発射が可能になる。他にも、取るだけでステージクリアできるドア、取ると無敵になるシールドなどもある。これらをうまく使えば、向かうところ敵なしだ。



画面中央にいるスクウィークの左にあるのが1upアイテムだ



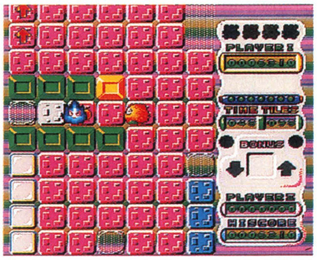
敵を破壊、貫通するレーザー弾。破壊力は最強の武器だ



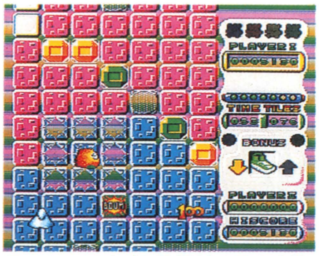
フリーズ弾の8方向マルチファイアまでパワーアップしたスクウィーク。敵をみんな氷づけにしてやれっ

敵はいずれもくせものぞろい

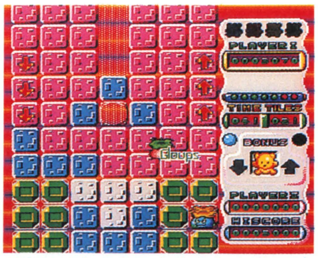
スクウィークの行くてをはばむモンスターたちは皆個性的な攻撃をしてくる。せっかく塗り変えたパネルをまた青く塗ってしまう敵や、こちらの攻撃が全くきかない敵、そして壁をくずして青いパネルにしてしまう敵などもいる。その場に適した戦略が必要となる。



こいつには、スクウィークの弾による攻撃は効かないのだ



パネルがくずれる時は、はやく逃げないとおっこちてやられちゃうよ



敵にさわられるとやられた時に叫び声が残るんだ。

アイレム

去るゴールデンウィークに開催された国際スポーツフェアにおいて、アイレムもブースを設けていた。そこで今回紹介する『レーシング魂』のゲーム大会が行われた。鈴鹿の1周のタイムを競うのがこの大会のルールだ。集まった人達の反応はなかなか好評で、終日盛り上がっていた。また、アイレムレーシングチームで実際に使われているホンダの「VFR750R」も展示され、行きかう人の目を引いていた。

レーシング魂

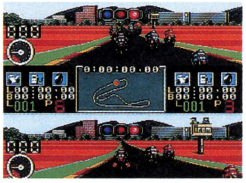


『レーシング魂』は実際のレースに基づいた完成度の高い仕上がりになっている。レース前のセッティング、予選から本戦への流れ、刻々変わる天気や、マシンのなめらかな動きなどかなり凝っている。

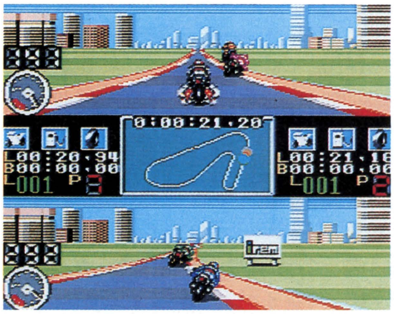
7月上旬発売予定	7000円(税別)
レース	4M
バックアップメモリ	――――

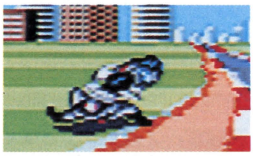
レースの参戦経験を生かした本格派

この『レーシング魂』にはギア操作がなく、フルオートマチック。その分走り自体に重点が置かれている。コーナーに入るときの急ブレーキや、立ち上がりでの急加速などの速度調整テクが問われる。



シグナルが青に変わるとスタートだ



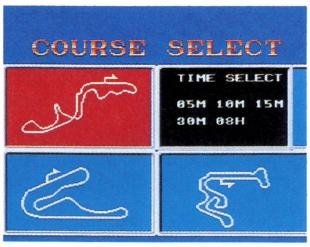


コーナーでスピードを落とさないとこのようにこける

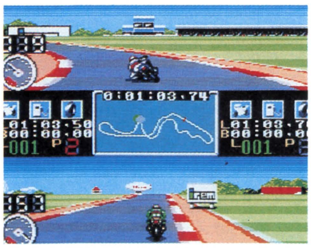
上の画面は急加速したところだ。直線で思いきり飛ばそう。ただし、ガソリンは激減

5分から8時間の耐久

「GP JAPAN」「ENDURANCE」「TEST RUN」の３つのモードがある。その内「ENDURANCE」では好きなコースを5、10、15、30分から選んで走れる。また、鈴鹿だけ8時間耐久も可。



コースは４つ。鈴鹿は８時間も可



これが鈴鹿のヘアピンカーブだ

白熱の2人同時プレイ

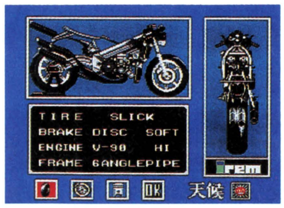
ゲーム画面は上下２分割になっている。2人同時プレイを選ぶと、下の画面は2プレイヤーが操作する。１人用のときは上が自分。下の画面はコンピュータが担当する。



スタートの緊張の一瞬

状況で変えるセッティング

直線が長い、コーナーが多いなどのコースに合った走りをするには、セッティングが大事だ。レース中に天気が変わることもあるのでタイヤにも気を配ろう。



考えてセッティングを

タイヤ		スリック	晴天用のタイヤ。コーナーの食い付きが良い。晴れならば最速だ
		レイン	雨天用のタイヤ。晴れのときに使うと消耗が激しく、バーストする
		インターミディエット	小雨用のタイヤ。最初から使うことは少ないが、雨が降ったら交換
ブレーキ		ソフト	ブレーキが良くきく。スピードが出る直線コース用だ。ただし、タイヤは消耗しやすくなる
		ハード	ききは甘いが、タイヤに負担がかかりにくいブレーキだ。ブレーキを多用するテクニカルコース向き
エンジン		ハイ	スピードが出るので直線コース向き。急加速するとガソリンが激減
		ロー	コーナーでの立ち上がりが良いので、テクニカルコース向き
		ワイド	直線の多いコース、コーナーの多いコース両方ともそこそこイケル

8つのサーキットを走り、日本GPを制覇

「GP JAPAN」モードでは、実在の日本の6つのサーキットと、ゲームオリジナルの2つのサーキット、計8つのサーキットを走る。コースに合ったセッティングも大事だが、4つあるチーム選びも重要な鍵を握る。マシンやピットでの時間差などチームによって異なるので、チーム選択は慎重に。



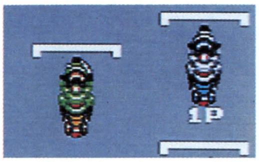
チーム員の1人に女が…。何だ？

予戦スタート

まず予選を2周走る。そのうちの良い方のタイムで本戦のスタートポジションが決まるのだ。操作になれれば、ポールポジションをとるのも夢ではない。



オリジナルサーキット



予選は2台で走る。1人用ではコンピュータがライバルだ



これが予選の結果だ。コンマ何秒かで順位が大きく変わる。エントリーバイクは全部で7台

ピットイン

レース中ボディ、タイヤにダメージを受けたり、ガソリンが少なくなると表示パネルの色が変わる。一番状態の悪いのが、赤になったときだ。そのまま走り続けると、リタイヤになってしまう。無理せず早めにピットインしよう。

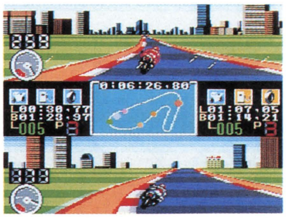


チームによりピットの時間も違う

本戦に臨む

本戦のスタートは予選の結果でそのポジションが決まる。コンピュータが操作する他のバイクはかなり手強く、遅れをとると巻き返しが大変だ。


いよいよ本戦が始まる


雨だ！ タイヤを交換



5位までがポイントを

ポイントを稼げ

本戦のレースが終わると、その順位によってポイントがもらえる。5位入賞までがポイントを得られる。シリーズチャンピオンは毎レースで3位以上の入賞をしないと難しいだろう。第3戦と第6戦まで規定ポイントに満たないとリタイア。



ポイントが足りず強制リタイア



おしくも優勝は逃したが、健闘して3位に入賞

INNER EYES

アイレムレース結果報告

1989年11月に、アイレムはバイクのレーシングチームを結成した。去年のレースは、1990年3月に行われたミリオンカップ2&4において、予選35位、決勝20位に入ったのが最高だった。20位というと何か低い順位のように思えるが、バイクのレースは出場台数が多いので、予選を通過するだけでも大変なこと。今年はすでに2戦を終えた。3月のミリオンカップでは予選15位、決勝リタイヤに終わった。4月に行われた鈴鹿での全日本ロード選手権の結果は、エンジントラブルで残念ながら予選落ちしてしまった。今年エントリーを予定している残り8戦に期待したいところだ。


アイレムチームが使用している「VFR-750」。ピットから出るところ


オーディションで選ばれた4人のコ

ナグザット

前号でお伝えした、ナグザットが開催するゲーム大会の正式名称が“ナグザット　サマーカーニバル'91”に決定した。使用するソフトは、タイトルが『魔導戦士(仮称)』から『精霊戦士アレスタ』を経由して、最終的に『精霊戦士スプリガン』に落ち着いた。このゲームには大会用に2種類のモードがつくのだが、このあたりにナグザットの“ナグザット　サマーカーニバル'91”にかける意気込みが感じられる。

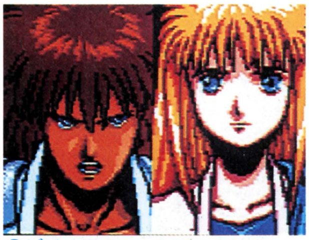
精霊戦士スプリガン

4色の玉と弾が画面中を飛び交う縦スクロールシューティング『精霊戦士スプリガン』。今号は“ナグザット　サマーカーニバル'91”で使用される2種類の大会モード「チャレンジ」を中心に紹介だ。	7月19日発売予定	6500円(税別)
	シューティング	CD-ROM
	バックアップメモリ パスワード	――――



1粒で3回楽しいシューティング

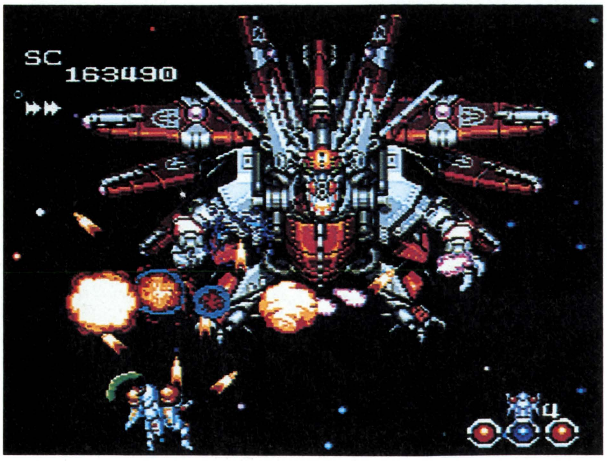
このゲームは巨大生物「スプリガン」を動かして神秘的な城から漆黒の宇宙まで、全7ステージを鬼神のごとく突き進む、そう快感タップリのシューティング。スプリガンは赤、青、黄、緑の4色の「精霊球」を3つまでストックできる。そして、この4色の精霊球を組み合わせることで29種類ものパワーアップが可能だ。また、“ナグザット　サマーカーニバル'91”で、使用される「チャレンジ」でも、パワーアップシステムは全然変わりはない。



⬆ビジュアルシーンの1カット



⬆これは大会モード



⬆これがメイン画面。右下に精霊球をストックする。しかし巨大な敵だな。でも楽勝だ！

ゲームは2種類

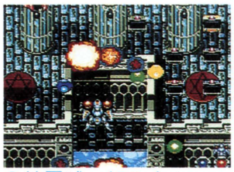
『精霊戦士スプリガン』にはストーリーに沿って、全7ステージを進む通常ゲームのほかに、大会で使用される「チャレンジ」のモードが用意されている。



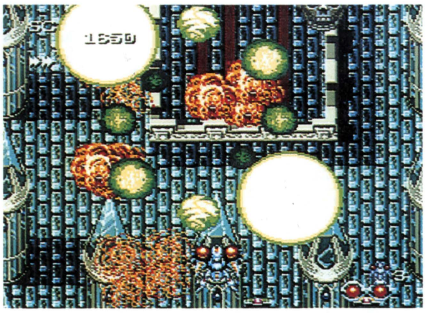
⬆やっぱ通常ゲームだね

通常ゲーム

通常ゲームは変化に富んだ7つのステージを、ファンタジー調のストーリーに沿って楽しむことができる。また、各ステージにはボスキャラクタがいる。それは、何段階にも変態するカエルや、巨大なメカドラゴンだったりする。ボスに遭うのも1つの楽しみ？



⬆精霊球の組み合わせで29種類のパワーアップ



⬆精霊球はボンバーとして使うことができるが、精霊球が1つ消滅する

チャレンジ

「チャレンジ」のモードのマップは通常ゲームのマップとはまったく違い、破壊可能な地上物がかなり多めに設置されている。このほかこのモードだけの敵キャラクタや紫の精霊球も出てくる。また通常ゲームと違いストーリーはない。



⬆得点はバックアップメモリにセーブ

大会用チャレンジモードは2種類

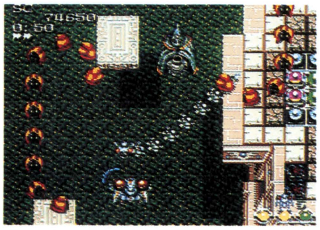
〝ナグザット　サマーカーニバル'91〟で使用されるこの「チャレンジ」のモードは、「タイムアタック」と「スコアアタック」の2種類がある。まず「スコアアタック」は2分の間に何点取れるかを競うもの。そして、「タイムアタック」は80万点をどれだけ短い時間で取るかを競うもの。どちらでもパワーアップはできる。



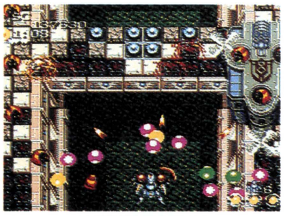
○この2つから好きな方を選ぶことができる。どっちがおもしろいかな？

スコアアタック

「スコアアタック」の目的は2分間にできるだけ点数を取ること。ここでは黄と緑の精霊球がウジャウジャと出現する。そのせいで、パワーアップを変えたくないのに間違って取ってしまうことがある。ここでは一つ間違えれば、精霊球までも敵になってしまうのだ。本当の敵の中には倒し方によって得点の入り方が異なる敵や、ザコ敵なのに異常に点の高い敵がいる。これらの謎(?)を解明して、最高得点狙え。このスコアアタック」は予選に使用される。



○2分ではは長いようでなかなか短いぞ。ハイスコアを狙え！



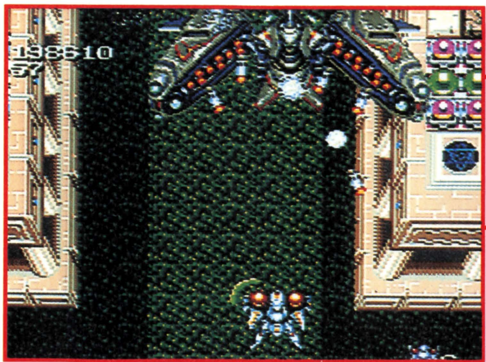
○精霊球がせまってくる

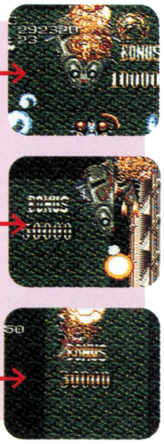


○ステージ1の曲でゲームは展開する。ノリのイイ曲なんだ



○紫の精霊球は点が高いぞ！　のがさずに全部取るんだ。ムリかな？



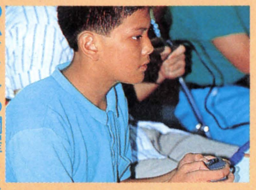


○「チャレンジ」に登場するボスだ。倒し方によって得点が3万点、5万点、10万点と3つのパターンがある。方法は自分で見つけて欲しい

全国7ヵ所でゲーム大会

ナグザットがゲーム大会を開催する。雰囲気的にはハドソンが毎年開催している、「キャラバン」をイメージしてもらえばいいだろう。

『精霊戦士スプリガン』を使用して、全国7都市（札幌、仙台、東京、名古屋、大阪、広島、福岡）で開催する。同時に全国の小売店でも行われ、小売店でんも優勝者は本大会で予選をとばして、決勝に出れる。また、参加資格は特にない。しかし、ハッキリした会場や日時などは決まっていないので、続報を待って欲しい。



○ハドソンの開催した「キャラバン」



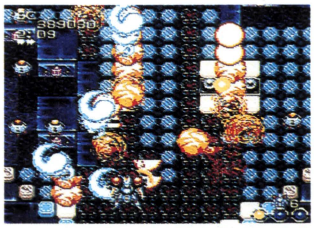
○ハドソンの『ファイナルソルジャー』は今年のキャラバンソフト



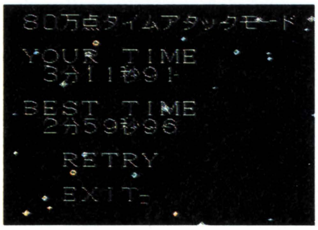
○やっぱり『精霊戦士スプリガン』の方がいいカナ？　どうだろう

タイムアタック

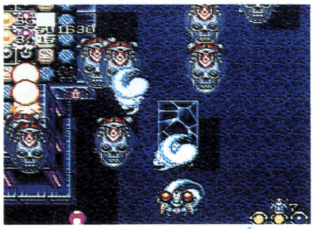
80万点をできるだけ早く取るのが目的。全体的に青い色が目立つせいかは知らないが、精霊球まで青が多く出現する。また、ここでは(スコアアタックでも)紫の精霊球が出現する。これを取ってもパワーアップには影響はなく、点数が500加算されるだけなのでドンドン取ろう。この「タイムアタック」を〝ナグザット　サマーカーニバル'91〟では決勝リーグに使用するとのこと。だから片方だけではなく、両方ともまんべんなくやり込まなくては優勝はまず望めないだろう。



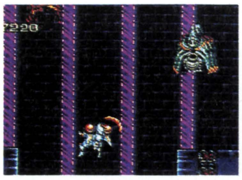
○う〜ん背景の細い描き入みには感心してしまう。美しいの一言



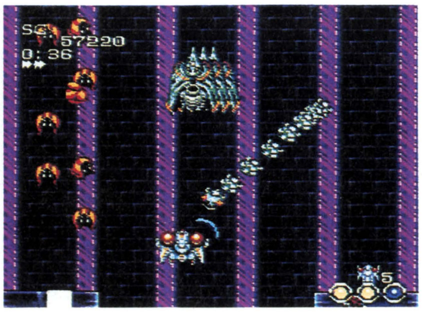
○製品バージョンでは80万点ではなく、100万点になるのだ



○チャンピオンになるために「スコアアタック」の練習は欠かせない



○ムムッ！　魔法使いのような敵だ。蛇を出すぞ



○蛇だ、蛇が画面中を飛び回る。ウネウネとあまり気持ちのいい奴ではない

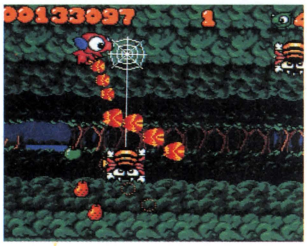
コリューン



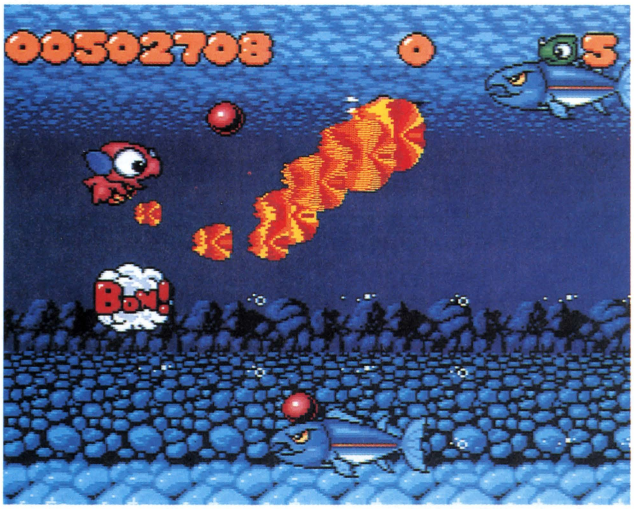
自機が子供の竜という、コミカルなシューティングゲーム。敵キャラクタなどのデザインもかわいいものばかりだが、内容はスピーディーかつ爽快感あふれる、シューティングゲームとなっている。	9月発売予定	価格未定
	シューティング	4M
	コンティニュー	――――

7色の世界でコリューンが大暴れ

7色の球状世界からなるレインボール。ある日、ア・ダールと名乗る魔法使いが世界の生き物すべてを子供に変えてしまった。この世界の中心、グリーンウッドの王女のペットだったコリューンは、王女のためにア・ダールを倒すことを決意するのだった。



全7ステージ構成なのだ



かわいいコリューンを使って敵を倒すシューティング

マゴリューンはオプション

1ステージに1度だけ現れるニワトリを撃つと、マゴリューンと呼ばれるオプションを落としていってくれる。マゴリューンとは、コリューンが子供の竜だから、その子供はマゴリューンなワケね。

マゴリューンには3つの種類がある。赤色のオタはコリューンの近くをグルグルと回り、一緒に弾を撃ってくれる。青色のマツは敵に体当たりしてダメージを与えてくる。黄色のジャリはオタと同じようにコリューンの周りを回りながら、4方向に弾を発射するのだ。



コケコケ

こいつに弾を当てると、マゴリューンを落とす

オタ



コリューンの周りを飛び、弾を連射してくれる。一番、使える

マツ



敵に体当たりしてダメージを与えてくる。大して強くない

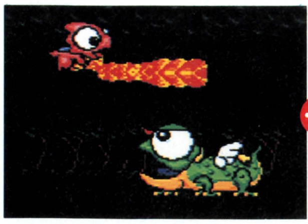
ジャリ



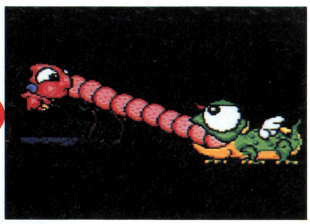
ジャリと同じようにコリューンの周りを回り、4方向弾を発射する

と〜ってもカワイイ キャラクタ

このゲームの最大の魅力ともいえるのが、登場するキャラクタのデザインだろう。なにしろ自機「コリューン」や「マゴリューン」を始め、アイテムを運んできてくれるニワトリにコウノトリ。敵キャラクタもみんなかわいいデザインになっている。倒すのがかわいそうなくらいだ。



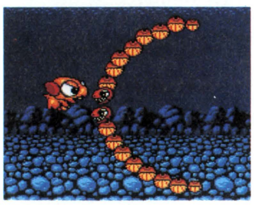
カメレオンが口を開けている



ビョーンと舌を伸ばしたぞ



コリューンのやられた姿もかわいいね



個性的なキャラクタが多いゲームだ

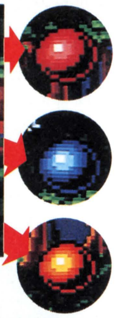
ゲスト出演 ペパーミント姫



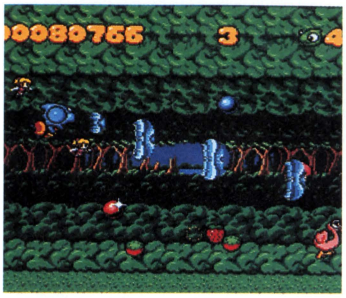
コリューンの主人、ペパーミント姫を元の姿に戻してあげなくちゃ！

3色のパワーアップボールを使いこなせ

コリューンが戦っている最中、ときどき登場するコウノトリを撃つとパワーアップボールを落としていってくれる。このパワーアップボールは取らないでいると赤〜青〜黄色〜赤といった順番に次々と色が変わっていき、取ったときの色によって3種類のパワーアップをすることができるのだ。

⬆コウノトリの持つ球は3色に変化するのだ

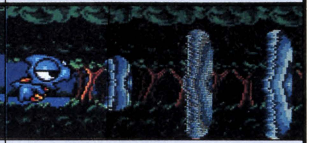


⬆同じ色のパワーアップボールを取り続けることによって、どんどん強くなるぞ



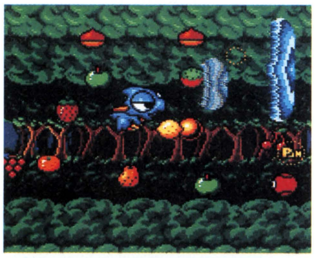
⬆敵によって武器を使い分けていかないと、最後まで行くのは難しい

通常弾パワーアップ

	1段階	3段階
ファイヤー	 ショットよりも大きい、炎の弾になる。威力もなかなかのもの	 ここまでパワーアップすると、ボスキャラだって簡単に倒せる
ウォーター	 縦方向に長いので、広範囲に敵を倒せる。だが威力はイマイチ	 3段階目になると、かなり幅も広がるのでザコに対しては無敵
サンダー	 最初は3方向に雷を発射してくれるのだが、威力は弱い	 8方向に発射できるようになれば、どこから敵が来ても平気

フルーティーで固い敵キャラクタ

このゲームに登場する敵はみんな、コリューンの弾に当たると破裂してフルーツに変わってしまう。そしてこのフルーツは、取ると点数になる。また、コリューンは弾を撃たずに約1秒待つと、口の中にためた炎を一気に吐き出す「メガファイヤー」を発射できる。耐久力のある、固い敵にはこれを使おう。



⬆敵キャラクタはすべて、倒すとフルーツに変わってしまう



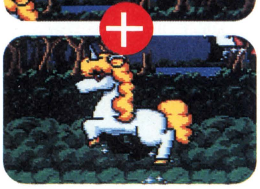
⬆キャラクタはかわいいが、固い敵ばかりでツライ

ステージ1

ステージ1はグリーンウッド。木が生い茂った、森の中での戦いだ。ボスキャラは最初、2体出現するが、その後で…!?



⬆3方向に弾を発射してくる



⬆角から雷を発射してくる



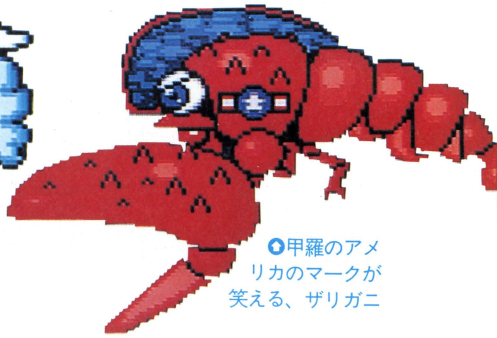
⬆その2匹が合体したら、両方の武器を同時に発射してくるユニコーンに変身してしまった

ステージ2

ステージ2はブルーレイク。海の中での戦いだ。だから出現する敵キャラクタも、巨大なマグロなどの魚類が中心になっている。



⬆ハサミをグィーンと伸ばして攻撃してくる巨大なカニ



⬆甲羅のアメリカのマークが笑える、ザリガニ

バブルガムクラッシュ

人気オリジナルビデオアニメ『バブルガムクラッシュ！』がアドベンチャーゲームになった！	発売日未定	価格未定
	アドベンチャー	4M
	バックアップメモリ	――――

ネオ・トーキョーに展開する大活劇

このゲームは、オリジナルビデオアニメを原作にもつアドベンチャーゲーム。9種類のアイコンを使ってゲームを進めていく。基本的にアニメの『バブルガムクラッシュ』のストーリーを襲踏している。プレイヤーは主人公のネネ・ロマノーヴァとなって、ある日おこった銀行強盗事件を調査するのが目的だ。



そんなこと言わないで。これから大事件が起こるからさ

魅力的なキャラクタたち

このゲームの主人公、ネネ・ロマノーヴァは、暴徒鎮圧隊・ADポリスの通信員。ミーハーで、ちょっとボンヤリしてる女の子。こんなふうにキャラクタの個性がはっきりできあがっているというのは、原作のあるゲームの強みといえるだろう。原作を知っている人は楽に雰囲気にとけこめるし、原作を知らない人でも、一つのアドベンチャーゲームとして楽しめるしね。主人公以外のキャラクタも個性的、かつ魅力的だ。アニメと同じく、かわいい女の子も多いよ。



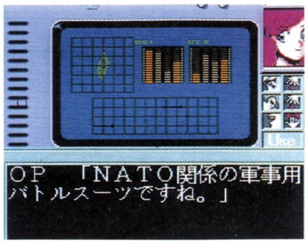
おっ、美人だ美人だ。彼女は調査の手助けをしてくれるんだ



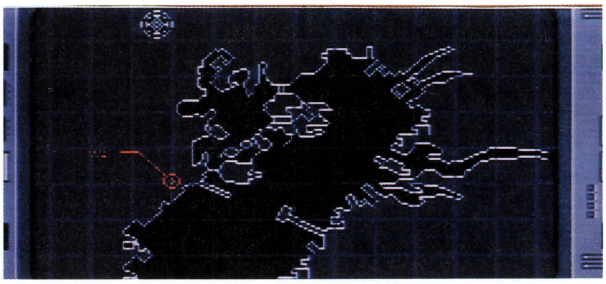
ひまそうなレオンとデーリー。なにかニュースを知ってるかも

舞台は近未来の東京

21世紀、トーキョーは衰退の一途をたどっていた。一般人の住居は、スラム化していき、自らの体に機械を埋めこんだ半人間が平気で往来を歩いていた。ハードボイルドな近未来の世界をのぞいてみたいという人には、もってこいの舞台といえるだろう。



コンピュータを使ってデータを引き出すこともできる。かっこいい



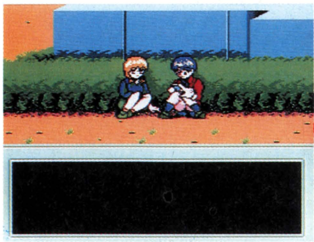
場所は東京湾岸のみだが、行けるところは数多い

コマンドはアイコンで

ゲームは、基本的に9種類のアイコンを使って進めていく。また、数種類、状況に応じて使えるアイコンコマンドが増える。文字ではなく絵で表示されているので、慣れてしまうと非常に操作しやすく、気持ちいいくらいテンポよくゲームを進めることができる。



スラムの一角では、いろんなパーツを売っている。箱庭みたい



子供が2人で遊んでいる。なにをしているのか見てみると



な、なんとこれは！ ネオ・トーキョーにはこんなものがあったのか

こっちはビデオアニメ『バブルガム クライシス』

オリジナルビデオアニメ『バブルガムクラッシュ！』の前身にあたるものに、『バブルガムクライシス』がある。これは園田健一氏の描く個性的で魅力的なキャラクタと、派手でかっこいいアクションシーンで、発売と同時にアニメファンの心をがっちりとらえた作品だ。それが新シリーズになり、タイトルも『バブルガムクラッシ



お風呂あがりかな？ アニメには色っぽいシーンもある

公はもちろんシリア、プリス、リンナ、ネネの4人。ゲームをする前にぜひ見ておきたいところだ。

READER'S LAND

**PCエンジン
ユーザーのための
周辺情報&
投稿コーナー**

★読者投稿のページ
読者の声 ユーザーサイド
みんなのイラスト/
おいらのゲーム評/
おいらのハード評/
自慢の攻略法/
質問に答えますぜ/
ほか

★PCエンジン周辺情報
インフォスクラム
イベント/新製品/
プレゼント/
今だから言える
ダライアス制作記(第1回)/
円丈のゲームを
斬る(第12回)/
人物図鑑/
VIDEO/
BOOK/
CD/
ほか

★新作ソフトの売れ行き情報
PC ENGINE HIT CHART
WEEKLY BEST10/
前人気BEST10/
移植希望BEST10/
新作読者評価/ほか

★アンケートでゲームをもらおう
読者プレゼント



今月もPCエンジンユーザーが大喜びしちゃう情報がてんこもりに掲載。気合い入りまくりのイラストでも、チョッとキビシすぎるかな? という意見もドン[2]送ってください。新企画も募集中です。

イラスト・冨士 宏

読者の意見でゲーム業界を変えろ！

読者の声 ユーザーサイド

おいらのゲーム評

プレイして思ったことを自由に投稿して発表してね

ポピュラス

ハドソン '91年4月5日発売
7800円(税別) Huカード

お導きだ

その日は何となくゲームが欲しくなったので１万円を持って出かけた。今思うとあれは神のお導きだったに違いない…。

店に入ると、入口付近で子供を連れた40歳ぐらいのおばさんに話しかけられた。「あなたはこのようなモノをごらんになったことはございますか」。このひと言で分かった。この人は宗教家の民であった。子供まで連れて…。いつもなら「なにを隠そう、私は神だ」と言って立ち去って行くところなのに、なぜかこの日は「急いでいますので」とおもちゃ売り場へ走り去った。そして着いたときは『ポピュラス』しか眼中になかった。家に帰り電源を入れたとき私は神になった。初めは神の仕事も、楽じゃなかった。多くのコマンド、さまざまなルール、はたまた悪魔の妨害など、説明書いや、聖書を見ながら進めていった。

しかし１度覚えてしまうと簡単で、調子よく進む。やはり神に不可能などない。ビジュアルも結構派手で、特に地震を起こしたときなど最高。でも個人的には沼なんかをコッソリ作って「ズサッ」とか敵が遠くでハマッているなと思うと、背筋がゾクゾクしてしまう。そして弱ったところをハルマゲドンで、とどめをさす。う〜ん快感。神こそが正義／　目先のきかない民どもよ、神になるにはコレしかないのだ。

人間の立場から言うと奥の深いゲームなんだけど、あまりハマれない。理由は時間がやたらかかるから。それに単調な内容のため。スーパーファミコン版と比べると面数で負けるらしいけど、はっきり言って1000面もいらない。私は29面で飽きた。でも、この先面白くなったら損だからもう一回やってみよう〜っと。

（福岡県／ワンダユウ・18歳）

★先の面に行くほど初期状態も複雑になって面白くなるんだよ。

やりたい！

『ポピュラス』に燃えてるんだけど、０面をやり終えて点数が高いと10面とかにワープして、自分がやりたい１面や２面がプレイできない。今のところ０面から22面までワープしたのが最高だと思う。１面がやりたい／

（長野県／横山宏二・？歳）

★わざとヘタにプレイするのも結構難しいよね。

余計なお世話だよね

スーパーファミコン版をプレイしてからPCエンジン版をプレイしたのだが、変なアレンジというか「余計なお世話」的操作がある。上下左右に動かせるカーソルはかえってやりにくいと思う。まあ最初は斜めに動かすのはとっつきにくいとは思うが、実はあれが一番の理想的な移動方法だということに気付かなかったのかな？

（岐阜県／ちん・23歳）

★たしかに操作性が少し悪かったけど、ゲーム性はよかったよね。

モトローダーII

日本コンピュータシステム '91年3月29日発売
6500円(税別) Huカード

ケンカになる

このゲームは１人でやると面白くないけど、複数でやると面白い。でも、複数でやると必ずと言っていいほどケガ人がでる。理由は簡単で、燃えすぎるからである。初めの内はみんな冷静にプレイしてるけど、ケンカの口火となる爆弾を路上にばらまいた瞬間…。レースは中断し、一斉に大乱闘の始まり。まぁ、こんな調子でいつも楽しんでプレイしている。よかったら一緒にプレイしませんか？

（三重県／てらちは二十歳・20歳）

★え、遠慮します…。

これはクソゲーだ

『モトローダー』マニアだった僕は、雑誌などで『モトローダーII』の記事を見ているうちに徐々に不安を募らせていました。「まさかねぇ…？」その予感は的中してしまったのです。ハッキリ言ってクソゲーですね。『モトローダー』『改造町人シュビビンマン』とNCSマニアになることを心に誓ったのに、何であんなゲームを発売したのだろうか…。

『モトローダー』のときに問題になった「買い物システム」が改善されたかと思えばワケの分からないタンクやらホバーやら、一般大衆ウケばかり狙って。なぜ『モトローダー』がウケたのかをNCS自身、分かってないんじゃないですか？一見、子供ウケの未来カーレースゲームに見えるけれども実は多人数でプレイできる、本格派のレースゲームだったのです。ハイパワーなエンジンを安いタイヤで乗りこなす快感。カウンターステアで最終コーナーを１ドット単位の誤差で抜けていく緊張感が『モトローダーII』には欠けているんです。アクセルを連打するとターボがかかるだの、武器を充実させたのだの、ただのパーティーゲームになり下がっているじゃないですか／

（広島県／すまんね・23歳）

友情崩壊ゲーム

あの『モトローダー』がリアルなグラフィックとハイレベルなサウンドを武器に帰って来た／　ってなワケで、前作よりも高い年齢層にアピールしているようですね。前作よりも多彩な武器。ミサイルにレーザーにフリーズに…。でもあんまり調子に乗っていると友情を崩壊する恐れがあるんですよねぇ〜。現に僕もついこの前、友達を家に呼んでみんなして『モトローダーII』をやっていたんですが、負けず嫌いの僕は負ける度に口数が減ってゆき、しまいには本気で怒ってしまいました。もう最終レースでは持ち金の限り武器を買い、１位のヤツをみんなして攻撃。それでも逃げ切りで１位になったヤツには対応を冷たくしてしまったという…。今、考えると俺って子供だったな、なんて。もう戻りはしない、俺の友情(涙)。

（東京都／謝りたい・22歳）

★謝罪的ペンネーム２連発、ですか(笑)。ホント、仲直りできるといいですネ。

初心者向けゲーム

実はテクニック的に奥深いと言われていた『モトローダー』の続編は、何と上スクロールのみ(多少は左右にスクロールするが…)という「超初心者向け」ゲームになっているではないか／

（宮城県／あや・21歳）

★で、そのことに嬉んでいるの？

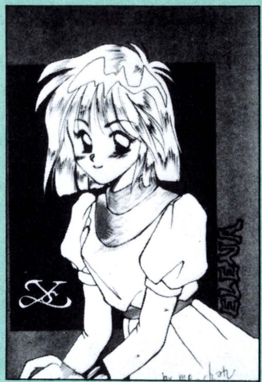
みんなのイラスト

今月の上手で賞



埼玉県／我命有限とし愛読・14歳の作品

○CDロムでTV版の『ドラゴンクエスト』のメンバーでゲーム出ないかな〜。



○静岡県／me-chan・？歳の作品。このデッカイ左手でアイアンクローされたらアドルもひとひねりだ



○東京都／宮城霧夢・20歳の作品。この名前はなんて読むのかな？　きむ、きりゆめ？　う〜む

○愛知県／あみちゃん・16歳の作品。下にいるのはウデゲルゲ、心霊写真？



イースIII ワンダラーズフロムイース

ハドソン '91年3月29日発売
8000円（税別）CD-ROM

物足りない

1990年2月下旬のことである。バイトから帰った私は、新たに購入したハードをテレビに接続し、あるソフトをセットした。ファミコンに毛が生えたモノと読んだ私は画面を見てCD-ROM²の前にノーガードで棒立ちとなってしまった。初めてのCD-ROM²のソフトは『イースI・II』だった。そして今『イースIII　ワンダラーズフロムイース』が出た。『イース』シリーズに思い入れのある私にとって、決して期待は小さくなかったのだが…。

ビジュアルには、いい加減慣れてしまったので1年前程の衝撃はなかったが、やはりハドソン／前評判に違わぬ画面はさすがだ。横スクロールで、アクション性が濃いと聞いていた。私としては、まぁロールプレイングだしレベルが上がればクリアは可能だろうと思った。実際プレイしてみると、味のある演出もあり、画面もキレイで驚いた。そしてプレイを続けているとエルダーム山脈でレベルが限界に達してしまった。「まだ16なのに…」と悩みつつ、先へ進んだ。その後、城主を開眼させせガラバンへ上陸したが…。ゲゲ／　なんじゃこりゃ？　刑務所じゃあるまいし、サーチライトの中をウロウロするとは…。

苦戦の末4回目にしてガルバランを討ったが、僅か3日でクリアしてしまった。7200円が3日／む…空しい。待ちに待って3日でクリアは辛い。デキはいいし、質も一級品だが、価格と耐久性が悪いよなぁ。前作と比べてストーリーが短いので仕方ないけど、物足りなさが残った。逆に言えば何回もプレイできていいけれど…。4作目があるなら、もっと長く遊べるようにしてくだされ。

（奈良県／長洞徳彦・21歳）

★たしかにストーリーに関してはあっさりしてたけど、細かい演出に凄さを感じたよね。

IVも出るとみた！

『イースIII　ワンダラーズフロムイース』はとても面白かった。満足しながらエンディングを見ていると"to be continued"と出た。ま、間違いないぜ／　『イースIV』もでるぜ／

（山形県／狩野淳一・15歳）

★スルドイ！　この意見は他にも多数いただきました。人気の高いソフトだけに続編が発売されれば売れること間違いなしだよね。

アクションゲーム？

オレは生まれてからロールプレイングゲームしかプレイしたことのない男。みんながオレを"ロールプレイングしかやらない男マン"と呼ぶほど。そのオレの目の前に立ちふさがってきたのが『イースIII　ワンダラーズフロムイース』だ。「ふっ…」と店の店員に苦みばしったオレの笑みをプレゼント。「これをくれ…」と熱いまなざしと、鋭い指先でゲームを示した。すると、店員はオレに「これですねっ／」と元気よく年代物の『The功夫』を渡してくれた。「オーマイガーッ／」。オレの店全体に響く声。店員をブチのめし、ようやく『イースIII　ワンダラーズフロムイース』を手に入れることができた。

オレは屋敷に戻り、震える手を抑えながらゲームプレイ／　「うっうあ〜／　なっ何だこれは／」あまりの予想外の展開にオレは叫んだ。「こ、これってアクションゲームってやつ?」。オレは自分に「コレはロールプレイングゲームだ」と言い聞かせゲームを続行した。その結果オレは…。いまだに…。いっ、言わすな／　コレ以上オレを責めるな〜／　逃げるに限るぜ。アディオス／

（東京都／宮内ひろし・青2歳）

★キミってとても渋いね。

スッキリした

僕の場合は『イースI・II』をプレイしたことがないので前回との比較ってのができない。友達に聞くと「イースは前作の方がずっと面白い」と声をそろえていう。でも、僕は『イースIII　ワンダラーズフロムイース』は今までプレイしたゲームの中でも、上位に入る位に面白いゲームだった。いざプレイするとあっさりクリアしたのも事実。でも、いつまでやっても"ラチのあかないゲーム"より、よっぽどスッキリした

（千葉県／三上勘・17歳）

★途中であきらめてホコリをかぶらせるソフトより、クリアしたソフトの方がいいよね。

特徴を生かした移植を！

MSX2版で一度クリアしてしまった僕としては、街の中のヘンなスクロールとか、いろいろ許せないところだらけですね。しかもPCエンジンというハードを使っておきながら、パソコン版に忠実なアドルなどの動き。いくら移植だからといって、その機種の特徴を生かした移植くらいしてくれたっていいと思うんですが…。まあ音楽がいいのがせめてもの救い。

（福岡県／なほすけ・19歳）

★街の中で、奥のほうのスクロールが逆に見えるのが不思議だ…。



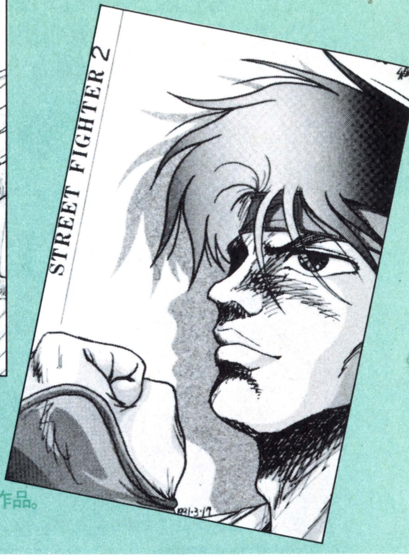
◎鳥取県／八龍剣・？歳の作品。ビワを抱いた宗教勧誘の女の人ですか？イメージイラストなのでせうか？

◎岡山県／馬花月竜児・14歳の作品。『Ⅳ』では優子は戦士としては登場しないザマス。





◎京都府／式部拓・19歳の作品。京都と聞くと「京都買います」を思い出す。わかった人はおハガキを



◎大阪府／美味しいぼパパ・16歳の作品。波動拳!! 竜巻旋風脚！ 出せー。

コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン
日本テレネット '91年4月5日発売
6780円(税別) CD-ROM

凄すぎる！

4月5日、待ちに待った『コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン』の発売日がやって来た。僕は近くのファミコンショップへ急ぐ。すると期待していたとおりお店にいくつも置かれていた。何のためらいもなく買った。帰りにビジュアルのことなどを考え、家に帰ってすぐプレイ。うおー！ ハマル、ハマル。オープニングのビジュアルから感動の嵐。あまりに興奮する自分が信じられなかったぐらい。PCエンジンFANに掲載されていた攻略法を参考にプレイした。凄すぎる！ 戦闘、会話などすべてパーフェクト。唯一不安だった音楽も、一気にけ散らしてくれた。第1部のバンのビジュアルは泣けるし、第2部に入ると、リムとピックがギャグをやってるじゃない！ 前作の止め絵のビジュアルとは違い、凄まじい動きに僕はとどまることをしらなかった。そして第3部になって、レジスタンスの仲間が登場。僕は一番好きだ。ラストのイバドとの戦いは、燃えに燃えた。そして注目の第4部。次々に襲いかかるガラム兵士たち。そこでユウの登場！ イカすイカす。サヤも仲間になって、嬉しいこと限りなし！ ラーラのペンダントのシーンは泣けたし、それ以上にラーラの死には今までのロールプレイングゲームでは考えられない感動をみました。僕はラーラの復活を祈りながら『コズミックファンタジー3』を出してくれる日を待ちます。

（京都府／新美貴志・13歳）

★すごい思い入れだね。

強引すぎる

ゲームシステムは触れずに書くことにする。と言ってもロールプレイングゲームはあまりやったことがないので、エラソーなことが書けないからである。

まず全体のシナリオを見ると、とてもよかった。オープニングでラーラがさらわれるところは、少々マンネリだったかもしれないが、最後にラーラの幻を見るところは超泣けた。でも4部構成にしたため、ちょっと矛盾していた。それは第1章で、なぜガラムはバンを殺さず20年後に飛ばすのか。そうしたら、ラーラなんか36歳のおばさんになって、バンが分かるはずがない。それにユウとサヤが出てくるのはストーリー上分かるが、肝心の宇宙海賊がストーリーに絡んでこない。その他にも強引にストーリーを結びつけるところがあったのが気になった。でもオレはこのゲームがすっごい好きである(なんかとってもエラソーだったかな?)。

（東京都／シド・ヴィシャス・15歳）

★ぜんぜんエラソーじゃなかったよ。逆にスルドイと思いました。

ゲーム性に問題

このゲームの魅力はビジュアルロールプレイング。よく動いて、よくしゃべるビジュアル。ビジュアルだけを取ってみると、あの『イースⅠ・Ⅱ』を越えているように感じる。そして、あの個性豊かなキャラクタたち。これはもう言うことないでしょう。

しかし、そのビジュアルとは対象的なゲーム性。変なフィールド上での歩き方や、モンスターの出現率の高さなどロールプレイングゲームとしては、次から次へと不満が出てきます。それから魔法の効果を弱めるアイテムの意味のなさ。魔法を使うモンスターなどクリアするまで一匹も出会いませんでした。その他にも勝手に魔法になる武器(魔法にするか、武器にするか決めさせて欲しかった)や、常に同じダメージなどゲーム性に問題がありすぎ。ストーリーも何だか訳の分からないところもあったし。

こんなすばらしいビジュアルに、こんなありふれたロールプレイングゲームを作るよりは、いっそのことCD-Gにしてシリーズ化してはどうでしょうか。単行本のように何ヵ月かに1枚の割合で出せば、ファンはより倍増するだろう。私は日本テレネットさんにはビジュアルだけで終わって欲しくないのです。日本テレネットファンの1人として最高のビジュアルに、最高のゲーム内容でゲーム成績表の1位をぬりかえて欲しい！

（滋賀県／ポール真っ黄・16歳）

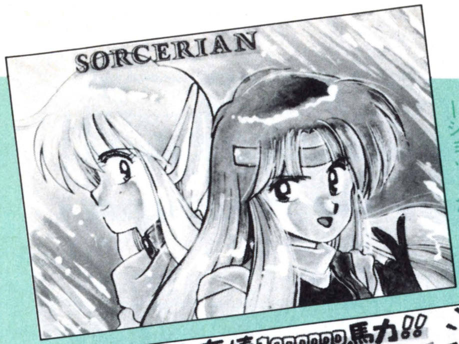
★ファンならではの意見ですね。

感動した

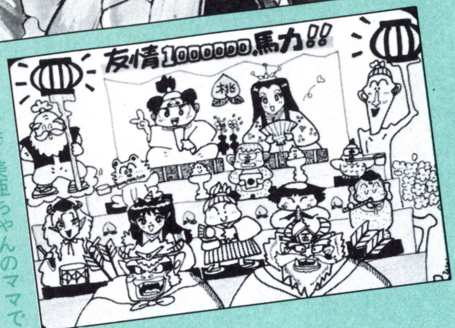
はっきり言って感動した。エンディングまでいった人なら分かると思うが涙が出る。本当にこのゲームをやってよかったと思った。プレイ中は意味不明の魔法、サイキック、それに使用しないアイテムもあり、少し歩けば敵が出まくる。前作に比べると、しゃべってくる仲間もいない。でも、プレイする程に『コズミック』の世界に引き込まれていった。このゲームは僕が今まで買った数々のソフトの中でも1番目か2番目に入るぐらいデキのいいゲーム。値段以上に絶対価値のあるソフトだ！

（三重県／永岡宏行・15歳）

★このゲームはプレイヤを引き込む力を持っているよね。賛否両論はあると思うけど。



◐東京都／ちんじゃおろおす・15歳の作品。エルフと魔法使いのツーショットだーい



◐埼玉県／美亜ちゃんのママです。34歳の作品。本名の下にペンネームらしきものがあったので念のためこっちにしました



◐福岡県／さきひろ・？歳の作品。2枚組の気合いハガキのキャピ子ちゅわん。耳の部分が掃除機のノズルに思えてしまふ



◐静岡県／松浦大典・14歳の作品。シンプル＋力強さだ。いっちば～ん!!

ヘルファイアーS

NECアベニュー '91年4月12日発売
6800円(税別) CD-ROM

気分のいいゲーム

いいっ／　とにかくおもしろいっ／　音楽がいいっ／　グラフィックがいいっ／

「超ムズなんじゃないか？」と、心配しているキミ／　大丈夫だ。難易度は少し低くしてあるし、貧弱ながらシールド(弾2発分・ストックなし)もあるので、ゲームセンターではステージ2止まりだった俺でも、一気にステージ5まで行けたぞ。こんなに気分のいいゲームは久しぶりだ。それに、ビジュアルシーンもなかなかいいよ。でも、やっぱりメインはゲームだと思う。NECアベニューのゲームというと、轟々の非難がよく来るが、はたしてこのゲームにも来るかな？

と、いうわけで、シューティング好きには絶対おすすめ。ただし、シューティングが苦手な人がビジュアルにつられて買うと痛い思いをするかもね。後半のステージは甘くないから。

(大阪府／どむ・31歳)

★確かに、このゲームはビジュアルが素晴らしいので、それにつられて買ってしまった人は多いでしょうね。後半のステージの激しさに泣いてる人も多いんじゃない？

ストーリーがダメ

これは、結構おもしろそうな話だし、久しぶりに燃えそうなゲームだな、と思って買ってみた。ところがどっこい、ものの見事に裏切ってくれた。

確かにゲームとしてはおもしろいのですが、ストーリーがなっていない／　クリアして一言「なんじゃこりゃ…」。話しがよく分からないままにどんどん先に進む。ストーリーと一瞬にして終わったエンディング、一体何のためのCD-ROM²なの？　これならHuカードでもよかった様な気がする。

しかし、ストーリー以外は良かった。ゲームとしては久し振りに燃えた。キャラデザインも私の好きな北爪宏幸さんだったし、BGMにも迫力があった。

でも、やっぱりストーリーが…。もっとビジュアルを増やして話をまとめれば、最高の出来になったのではないでしょうか？

(埼玉県／F91・14歳)

★北爪さんがデザインしたキャラクタはBGMとピッタリあっていてカッコよかったですよね。それにしても「なんじゃこりゃ…」のセリフのところで思わず松田優作さんを思いだしちゃった。

マンホール

サン電子 '91年3月22日発売
6500円(税別) CD-ROM

あっけない

いろんな雑誌で『マンホール』が高く評価されていたが、実際に買ってプレイしてみると、意外にあっけなかった。いろんな場所でカーソルを合わせてみたが、大したことも起きないし、起きてもちっとも面白くなかった。凄いことが起きればよかったと思う。

(長野県／高山聡・16歳)

★もっとマメにカーソルを合わせると、凄いことが起きるかも。

この感覚は…

毎日飽きずに『マンホール』をプレイしています。ゲームにハマッたのはもちろんだが、それ以上にゲームが持つ独特の感覚が僕を魅了する。この感覚とは、幼いころに体験した迷子の感覚である。行ったことのない場所へ出かけ、いろいろな物をいじくる。いくつになっても不安に満ちた感覚である。実際は家でプレイしているので、それほど不安な気持ちにはならないが、地図の見方を覚えた今、コレが精一杯の迷子になる方法。でも『マンホール』の世界もかなり道順を覚えてしまい、最近では行きたいところにすぐ行けるようになってしまった。サン電子さん／　『マンホールII』を作って、また僕を迷子にさせて。

(岩手県／戸塚アッキー・25歳)

★迷子なりの楽しみかたですね。

クイズまるごとTHEワールド

アトラス '91年4月5日発売
6200円(税別) CD-ROM

これは凄い

はっきりいって凄い。ゲームセンターにあるクイズゲームに負けていない。ビジュアルはCD-ROM²ということもあって初めから期待していたが、予想以上のデキ。各国にいるレポーターのおねえちゃんも美人だし、国の観光もできる(僕はオーストラリアのおねえちゃんが好みのタイプ)。クイズの方もいろいろなジャンルが用意されており、本当にテレビのクイズ番組みに出場している気分になれる。また、多数で早押しクイズを行えば朝から晩までプレイしても飽きない。とにかく最高に面白いゲームである(ちなみに友達全員僕と同じ意見をである)。

(栃木県／いけ／徳田・24歳)

★これは本格的にクイズゲームのブームが到来するかも。

エルディス

日本コンピュータシステム '91年4月5日発売
6500円(税別) CD-ROM

トラップしないで

このゲームは1日遅れで購入した。まずいい点から言うと声優の千葉さんの起用だ。印象に残ったのはステージ3と、ステージ4のボスである。それにEASYでクリアしても、それなりのビジュアルが見れたところ。難易度からすると、どこでもクリアできるところがよかった。

不満だったところは、たー坊が死んだときの爆発音。あれは死んだ感じがしない。それに怒ったのは、最終面のボスがオンパレードするところ。この部分に関してはアベニューパット3がなければ、クリアが困難だろう。

最後に言いたい。いくらシューティングゲームとは言え、考えられないトラップはやめて。クリアしたけどトラップがなければ、もっと楽しめたと思う。でも、新しい要素がたくさんあって、開発した人の努力は認めます。

（福島県／現代人α・15歳）

★シューティングゲームに声を入れるところなど面白い要素がたくさんあるよね。

イケル！

グラフィックがキレイでとてもよかった。特にヤマトもどきの目をパチクリさせるところがカワイイし、動きに迫力もあってとてもよかった。

しかし、4面から超ゲキむずになる。フルパワーアップでも、僕は絶対に中ボスで死ぬ。バリアが1個で1回というところもキビシイ。2重スクロールしないのが、ちょっと残念だった。もう1つねだると、ビジュアルシーンを各ステージに設けて欲しかった…。でも、このシューティングゲームは最高にイケル！　最高です。

（埼玉県／スカンち・14歳）

★そうそう。4面あたりから敵の攻撃が激しくなるよね。乗り切ったときは、そりゃ～快感だよね。

しゃべりすぎ

『エルディス』を購入して1週間が経過しようとしている。PCエンジンFANを愛読している私は、“しゃべるシューティングゲーム”という記事に注目した。今までしゃべるシューティングゲームといったら『ダライアス』といったところしか想像できなかった。好奇心の強い僕は、発売日に『エルディス』を買いに行った。

家に帰りプレイすると、今までのシューティングゲームのイメージとはかけ離れたゲーム内容であった。アイテムを取るたびに「パワ～アップ」などカワイイ声を連発してくれる。初めのうちはよかったが、緊迫した戦闘中にあの声をだされると必ず死んでしまう。アイディアはいいけれど、ちょっとしゃべりすぎじゃないですか？ゲームの内容は文句ないです。

（北海道／牛馬草太郎・24歳）

★声についてはいろいろな意見がきましたが評判いいですよ。

おいらのハード評

PCエンジンをより一掃見つめ、いろいろ評価してね

求むサウンドブースター

みなさんは、PC-8801SRシリーズの音源ボードであるサウンドボードIIって知ってますか？　これは、FM音源8音をステレオに振り分けられ、さらにADPCMによるサンプリング機能まで持っているんですよ。これによって従来はFM音源3音、PSG音源3音しか持たなかったPC-8801SRシリーズのサウンド面はものすごく充実しました。

ぼくが何をいいたいかというと、このサウンドボードIIをPCエンジンにも出せということです。とかくCD-ROMソフトがもてはやされている昨今ですが、CD-ROM²は5万以上もするとんでもない代物です。なにもあんなものを買わなくったってちょっとしたハードの追加でソフトの世界は広がるはずです。それが目的のコア構想だったんでしょ？

PCエンジンに今足りないものは音ですよ。音さえよければ多少絵がつぶれていようが多重スクロールしないでも許せちゃうものなんです。それほど音っていうのは重要なんですよ。そういうとやっぱり日電の人は、「ならCD-ROM²を買え」とおっしゃるんでしょうが冗談じゃないですよ。あんな高いものPCエンジンの全ユーザーが買えるわけないでしょ。とにかく音さえよければまだ本体だけの機能でも十分PCエンジンは活躍できるんだからもったいないとしか言いようがないですよ。

せめてX68000に匹敵する音源さえPCエンジンが有することができれば、Huカードソフトは息を吹き返せるんです。15000円ぐらいでサウンドボートIIレベルの音源を発売することが今のPCエンジンユーザー全員を救う道なんですよ。

（神奈川県／森永ラブストーリー・18歳）

★新CD-ROM²はかなり安くなるというウワサがあります。それでも15000円は切らないでしょうけどね。

今も怒っている

その昔ぼくは日本電気ホームエレクトロニクスの純正ジョイスティックを買ったんだけど、これは最低だったね。なにしろ当時はサードパーティからPCエンジン用のジョイスティックなんか発売されていなかったから買ったんだけど、これがお粗末。樹脂製のスティックも問題だけど、タッチの悪いボタンはなんとかならなかったの？　いくらなんでもひどすぎると今でも怒っている。

（福岡県／任天堂本店・？歳）

★うーむ、そのジョイスティック、編集部にもくさるほどあります…。でもやっぱり不人気で、シグマ電子のシグマスティックがよく使われています。

5月号読者アンケート当選者発表（敬称略）

ポピュラス

北海道／鈴木　邦彦・17歳
長　野／大沢せいじ・11歳
茨　城／堀　悠樹・14歳
千　葉／平野　喜之・16歳
東　京／上原　祥治・15歳
新　潟／石橋　晃・13歳
新　潟／池田　宏明・18歳
愛　知／臼田　幸司・15歳
富　山／前田　善一・13歳
石　川／瀬波　雅洋・12歳
滋　賀／目方　秀知・15歳
京　都／宮本　和宣・14歳
大　阪／伊藤　茂・13歳
兵　庫／桜井　雅史・15歳
奈　良／野原　雅樹・18歳
岡　山／坪井　英崇・16歳
徳　島／吉田　幸広・14歳
徳　島／正　知哉・19歳
高　知／塩崎　敦司・20歳
大　分／三池健太郎・16歳

改造町人シュビビンマン2 新たなる敵

北海道／黒川　知樹・13歳
宮　城／吾妻　康・22歳
茨　城／国母　岳之・18歳
群　馬／永原　奏一・15歳
千　葉／児玉　智子・27歳
東　京／及川　明・18歳
新　潟／北澤　貴之・16歳
福　井／岸本　尚・19歳
岐　阜／加藤　謙也・16歳
愛　知／高田　晋輔・11歳
滋　賀／石崎　仁志・？歳
大　阪／阪口　朝紀・13歳
島　根／河野　博樹・12歳
岡　山／米井　哲哉・13歳
広　島／横井　英時・15歳
山　口／上原　尚之・13歳
高　知／坂本　達則・13歳
福　岡／松尾　隆史・26歳
大　分／佐藤　裕久・16歳
沖　縄／田仲　泰久・16歳

エルディス

宮　城／畠山真一郎・17歳
栃　木／鈴木　順・15歳
埼　玉／池田　茂文・16歳
埼　玉／原　勉・15歳
神奈川／葛西　正明・21歳
神奈川／半沢　義博・15歳
新　潟／岩佐　直樹・10歳
岐　阜／高見　公嗣・13歳
静　岡／榊原　理人・18歳
静　岡／望月　貞宏・18歳
愛　知／高橋　秀明・17歳
三　重／筧　真樹・18歳
京　都／小西　章彦・16歳
鳥　取／岡部　建・14歳
香　川／合田口真司・15歳
福　岡／西尾　吉正・15歳
福　岡／徳永　祐紀・15歳
福　岡／勝木　譲治・18歳
福　岡／中村　晴美・22歳
熊　本／堂下　晃由・14歳

都市転送計画エターナルシティ

北海道／越後　正一・18歳
青　森／節引　誠・19歳
岩　手／菊地　清彦・19歳
宮　城／佐々木貴行・17歳
栃　木／高塩　義則・19歳
東　京／河野　玄永・18歳
東　京／中里　裕一・12歳
神奈川／飯野　勝利・16歳
神奈川／清水江津子・？歳
長　野／百瀬　康司・16歳
新　潟／桜井健太郎・13歳
京　都／静野　良彦・17歳
大　阪／藤原　哲也・18歳
和歌山／中原　弘登・18歳
岡　山／大原　浩司・22歳
岡　山／出宮　秀明・9歳
徳　島／高橋　圭・14歳
福　岡／光本修一郎・13歳
長　崎／古賀　功・13歳
宮　崎／岡本　信司・14歳

ハイグレネーダー

群　馬／井田　安彦・25歳
埼　玉／篠原　優之・16歳
千　葉／小角　克行・14歳
千　葉／須藤　治久・17歳
東　京／豊島　恵・16歳
神奈川／隅田千恵子・27歳
新　潟／戸井　正直・16歳
新　潟／中川　功・17歳
富　山／長草　優子・16歳
石　川／藪下　能央・14歳
愛　知／加藤　文章・17歳
愛　知／成瀬　信之・16歳
大　阪／影山　義治・18歳
兵　庫／鹿岳　眞子・22歳
広　島／井上　雅崇・14歳
広　島／荒木　将博・15歳
山　口／香川　英紀・14歳
徳　島／本木　正司・31歳
香　川／中塚　誠・16歳
高　知／森沢　浩二・18歳

ハットリス

埼　玉／高橋　勝義・16歳
埼　玉／沼沢　誠・16歳
東　京／船木　大造・15歳
東　京／笹原　尚人・13歳
神奈川／竹原　一章・15歳
石　川／道端　博文・25歳
石　川／北川　麻里・13歳
福　井／松村　心平・14歳
岐　阜／赤石　哲也・17歳
静　岡／根本　裕之・10歳
愛　知／尾田　裕也・14歳
京　都／藤井　敏彰・16歳
大　阪／大沢　光宏・13歳
大　阪／山崎　靖広・20歳
和歌山／福田　実・21歳
広　島／小西　典子・14歳
徳　島／磨見　友詩・15歳
愛　媛／伊藤　敬介・17歳
福　岡／山崎　宏・19歳
福　岡／川原　信城・11歳

自慢の攻略法

自分でもビックリしちゃう技をユーザー諸君に披露！

パワーリーグⅢ

まずWHOLESを(Wチーム)を選択する。そこで、普段はスタメン出場していない(DH制のときは9番で出場しているが…)"オミヤサン"を絶対に出場させよう(クリーンアップを打たせてもいい)。このオミヤサン、成績を見ると打率.294と平凡だし、ホームランに関しては0本と記録されている。なぜこんな選手を使うかというと…。じつは、もの凄い強打者なのだ。どんなに防御率のいいピッチャーが投げようと、バット一振り！　かなりの確率でボールはスタンドへ一直線。まぁホトンドの人は信じてくれないと思うが、これは本当なんです！　ぜひ一度ためしてください。

（千葉県／千個の夏が好き・20歳）

★さっそく編集部でもプレイしました。5打数4安打2ホーマーという結果でした。本物だね。

Wチームに、ニフラというピッチャーがいる。このピッチャー普段は130キロ前後の球を中心に投球するんだけど、方向キーを斜め上にして投球してみよう。すると80キロの超スローボールを投げる。このスピードの遅さは他のピッチャーを寄せつけない遅さ。相手のタイミングをハズスのに有効。

（大阪府／番場蛮・18歳）

★2人用だと、かなり有効でした。

ワラビー!!

ワラビー！　短期間で効率よくお金を稼げる方法を教えよう。

序盤は基本的に5レース目だけにお金をかけよう。そのときはオッズを見て本命に1点でかけるのがポイント。さらに、本命のワラビーの飼い主を確認しよう。ナタール王かNCSのワラビーなら1位は確実なので必ず買うように。ただし、このとき本命が2頭いるときはどちらが勝つかわからないから、次の週へ見送ったほうがいいだろう。

最初こそ倍率が低いためにあまり儲かっていないように見えるが金額が上がってくればその効果はジワジワ現れてくるぞ。大穴を狙うよりも、この方が確実に稼げるハズだ。事実、ぼくは半年で3頭のワラ主になり、4月のキングカップではナタール王に勝利して、いまではグッディー国の国王として振る舞っている。

万が一、大穴が入ってしまい巨額のゴールドを失ってしまったときはすかさずリセットするしかない。そのためにもレースが終わったあとのセーブは忘れずに。これさえ守ればエンディングも遠くないぞ！

（神奈川県／ラーズ・ウリ・18歳）

★たった半年で3頭のワラ主になるとは…。キミは勝負師だね。

質問に答えますぜ

みんなが思っている疑問や悩みを打ち明けてちょうだい

Q NECアベニューさん！『ストライダー飛竜』以外に、両対応ソフトを発売しないのですか？　教えてください。

（埼玉県／オノちゃん・20歳）

A 今のところ『ストライダー飛竜』以外は開発していないが、今後も両対応ソフトの発売を検討していくそうです。

Q NECアベニューの最近発売されるソフトはCD-ROM²ばかり。CD-ROM²を購入していないボク(正確に言えば高すぎて購入できない…)は2度とNECアベニューのソフトをプレイすることはできないのですか？NECアベニューファンの1人としてとても気になります。ぜひ教えて！

（千葉県／阪神1985優勝・13歳）

A 聞いてみたところHuカードでの発売は、今のところ予定されている『森田将棋PC』と『ストライダー飛竜』の2本が用意されています。このソフト以後は今のところ予定はないそうです。今後はゲーム性をより高めるためCD-ROMソフトをメインに販売するとのこと。

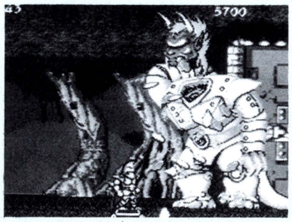
Q PCエンジンとCD-ROM²を一体化したハードがでると、友達がいってましたが、ハッキリ言って信じられません。本当なんですか？

（東京都／盥薔薇美乙女・14歳）

A 友達のいうとおりです。詳しい情報は巻頭に掲載されている記事を見てもらえば分かると思いますが、何でもブック型のニューハードらしいですよ。

スーパーグラフィックスの質問

スーパーグラフィックスについての投稿がたくさん編集部に届く。意見の大半を占めるのが、やはりソフト不足に不満を訴える内容である。そんなスーパーグラフィックスユーザーのために悩みを解消すべく情報をお伝えしよう。



○『大魔界村』のような人気ソフトが今後も発売されるか？

まずハドソンから『1941』が発売されることは知っていると思うが、今後も新作ソフトを開発して行くとのこと。NECアベニューも両対応の『ストライダー飛竜』はもちろん、今後も力を入れていくらしい。また新規参入を決定した日本電気ホームエレクトロニクス。もともとPCエンジンの販売元でもあるので、サポートも考えているらしい。今後が楽しみである。

手紙を募集してまっせ

最近みんな遠慮しすぎ。照れないで投稿しておくれよ～。ネッ！

●中古で買ったソフトでも、道端に落ちてたソフトでもなんでもOK。とにかくプレイしたら感想を送って欲しい「おいらのゲーム評」。

●キミの生み出した必殺技を世の中に告げる「自慢の攻略法」。

●芸術は爆発！　ピカソより芸術的な絵も出展。「みんなのイラスト」。

●テーマは「妖子と優子」。激しい戦いを思い浮かべたら（もちろんエッチなことを連想したらそれでもOK）「テーマ別イラスト」。

●テーマは「ラストハルマゲドン」。みんなで語る「テーマ別評議会」

●「ブルファイト」にはかかせない"スパルタの辰"の鋭さにシビレてるなど、「おいらのキャラクタ評」。

さ～あ読者のみんな、用意はいいね。ハガキに住所、氏名、年令、学年(職業)、を記名して各コーナーにそった意見や感想を何枚でも投稿してください。お待ちしてます。



〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM PCEngine FAN 編集部
○○○○係

各種情報を大量にお送りします!

インフォスクラム

イベント　おもちゃショーでウワサのPCエンジンニューハード発表?

毎年、各玩具メーカーが新製品を多数発表する「東京おもちゃショー」が、今年も6月6日から9日までの4日間、千葉県の幕張メッセで開催される。

もちろんその"おもちゃ"の中には、家庭用ゲーム機も含まれているので、家庭用ゲーム機のハードメーカー、そしてソフトメーカーも出展する。

昨年ハードメーカーとしては、NECはPCエンジンGT、セガはゲームギアと、各社がハンディタイプのハードを出展していた。今年の各メーカーの出展が、どういったモノになるかは謎につつまれているが、もし、今年も各メーカーが競合するとすれば、それは「CD-ROM」ということになるのではないだろうか。セガはすでに、メガドライブ用CD-ROMを発表しているし、任天堂もスーパーファミコン用CD-ROMを発売するのではないか、とウワサされている。そこで問題になるのが、すでにCD-ROM²を発売している日本電気だが、今号の巻頭でも紹介しているが、「PCエンジンのニューハードが、発表されるのではないか」と、ささやかれている。

とにかく、会場へ行けばウワサの真相が分かるかもしれない。CD-ROMやニューハード以外にも、新しい発見があるはず。一般入場も可能なので、興味のある人はいって見るべし!



◎昨年同様、今年もにぎやかに開催される

新製品　ナムコの新作F-1レースゲームのコースを大募集

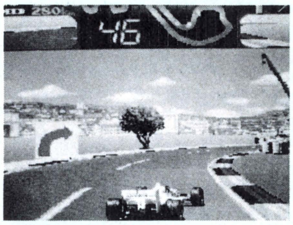
ナムコが、『ファイナルラップ3(仮称)』を今年中に登場させる。そこで、それに使われるレーシングコースを一般公募することになった。しかも、抽選で本物(!)のレーシングカートなどが当たってしまう。これは応募するしかない

実際のF-1レースが開催されるコースに似た以下の4コースから選んで応募しよう。

①「オーストラリア」
1周　3.780キロメートル
●中高速の準公道サーキット

②「イギリス」
1周　4.788キロメートル
●世界で最もスピードの出る超高速サーキット

③「ドイツ」
1周　6.797キロメートル
●深い森とアウトバーンに囲まれた高速サーキット


◎前作『ファイナルラップ2』。これが発表されたのは昨年秋

④「ハンガリー」
1周　3.968キロメートル
●20ケ所もコーナーのある低速テクニカルコース

(応募方法)

ハガキに、走ってみたいコース名、住所、氏名、年令、電話番号、職業、ナムコに対する意見・希望などがあれば記入の上〒148東京都大田区多摩川2-8-5株式会社ナムコ「FL3コース公募　PCエンジンFAN」係まで。6月15日消印有効。


◎この「レーシングカート」が当たる!

◎元祖『ファイナルラップ』。ドライブゲームとしては初めて通信機能を搭載し、ブームを巻きおこした名作だ



CD

雷牙　STRATO FIGHTER

ポニーキャニオン
1500円(税込)

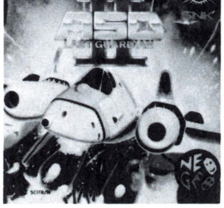
シューティングゲーム『雷牙』のアルバム。オリジナルバージョンとボイスコレクションを収録。



ASOII LAST GUARDIAN

ポニーキャニオン
1500円(税込)

1曲目に収録されたSNKサウンドチームによるアレンジバージョンは、違った魅力が楽しめる。



出たな!!ツインビー

キング
2800円(税込)

コナミ矩形波倶楽部の久々のリードアルバムは、おなじみのツインビー・シリーズ最新作だ!



新製品 NEO-GEOがCD-ROM²よりも安くなる!?

なんと、あのSNKの「NEO・GEO」が、一般販売される。ゲームセンターの迫力を家で体験できる、と話題になっていたNEO・GEOだが、今までは、レンタルのみだった。しかも、レンタルをしているということを知っていても、どこでレンタルしているのかは知らない、という人たちがほとんどだったと思われる。もし、そのレンタル用のNEO・GEOを買おうと思うと本体の値段が、50000円以上、ソフトの値段が、20000〜30000円と、とても高価な代物だった。そういった悩みを一掃してくれそうなのが、この一般販売というわけだ。

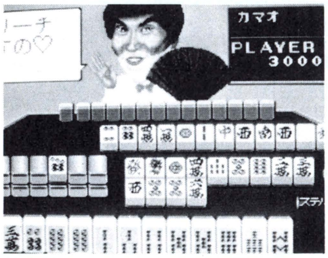
さて、この一般販売されるNEO・GEOだが、今までレンタルされていたモノとまったく同じものである。しかも、それに付属品としてコントローラ1台とビデオ端子用接続コードを含め、48800円(税別)という驚きの値段で販売されるのだ。PCエンジン用CD-ROM²の値段が57300円(税別)という事実と照らし合わせると、その値段が安いのか、高いのか、良く分かると思う。ソフトも13800円(税別)からと、かなり安くなる。

気になる周辺機器は、ゲームの途中経過が記録できるメモリーカードが2800円(税別)と、「天の声2」と同程度の値段の他、家庭用のモニターに接続できるRFコンバーターが1500円(税別)、RGBケーブルが1560円(税別)。そして、麻雀専用コントローラが5800円と(税別)と、軒並み低価格で発売される。

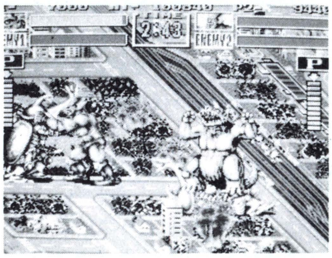
一般販売は7月1日から。通信販売などの販売ルートも確立していくとのこと。家庭用メーカーにどこまで喰いこむか。



○これがNEO・GEOの本体。早く・欲しいな〜



○麻雀コントローラ対応の「みなさんのおかげです」。表情に注目!



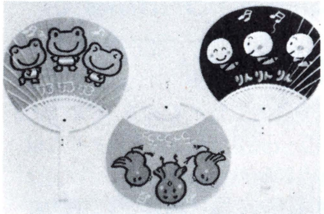
○怪獣どうしの対決が燃える「キング オブ ザ モンスターズ」

プレゼント 夏は妖子のポスターを眺めながらTシャツを着てうちわで涼しもう!

今回のプレゼントは"夏"をテーマに集めてみた。夏と言えばうちわ。この「コールファン」(9名)がスゴイ。あおいでいると鳴くのだ。うちわであおいでも厚着をしていては意味が無い。そこで次は「ドラクエTシャツ」(10名)を着る。薄着になったところで涼しげなチャイナ服の「『魔物ハンター妖子』のポスター」(20名)を眺める。ハガキに希望商品を1つ記入の上6月15日までに送って下さい。発送をもって発表です。



○スライムだぁ。「Tシャツ」だ



○三菱商事から発売中の「コールファン」。ケロケロ鳴くぞ!



○「妖子のポスター」。涼しそうだ

あて先
〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンFANプレゼント係まで。

ミュージック フロム ダイナソア

キング
3000円(税込)

パソコン用3DRPG『ダイナソア』のサントラ。各種エフェクターを駆使したサウンドが聴きモノ。



ブルー・アルマナック

徳間ジャパン
2500円(税込)

メガドライブ用RPGのアルバム。音楽制作は『アフターバーナーII』などの"キューブ"が担当している。



秘められた紋章/ランニング・ワイルド

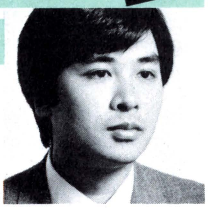
東芝EMI
3000円(税込)

ドイツのヘヴィメタルバンドの結成7年目の7作目。ヘヴィでありながらもメロディアスな曲がつまっている。



今だから言えるダライアス制作記 第1回

NECアベニュー 多部田俊雄



昨年3月にCD-ROM²で発売され話題になった『スーパーダライアス』。それにまつわる裏話を製作者自身が紹介しよう。今回はCD-ROM²事業発足まで。

千里の道も一歩から

『ダライアスII』制作開始を記念して今月からスタートする愛と涙の『スーパーダライアス』制作秘話。ダライアスCD-ROM²問題の余談を交えながら、『ダライアスII』が完成するまで続ける予定になっているのですが、『I』を作り終えるのに丸2年かかった事を考えると…。はたして最終回を迎えられるのはいつになることやら。

とりあえず長のお付き合い、よろしくお願い致します。

NECアベニュー創立

今を去ること4年前、1987年。この年の秋、NECに2つの大きな出来事が起こりました。1つは当社NECアベニューの創立。もう1つはPCエンジンの発売。前者はNEC初のコンシューマ総合ソフト会社として話題を呼び、後者は「NEC、ファミコン市場に真っ向から切り込む」といった具合に業界注目のマトとなっていました。

当時の私は、何を隠そう、NECホームエレクトロニクスのCD-ROM市場開発部門で働く熱血新入社員。極々普通のフレッシュマンとしてCD-ROMの市場を開拓すべく、東に書類の山あれば行って「場所を取りません」と言い、西に大型辞典あれば「相互検索が可能です」と言う。とにかく多忙な日々を送っていたのですが、NECアベニュー創立とともにセクションが2つに分かれ、入社後わずか半年で席を麴町に移し、一般市場(つまりコンシューマですね)を対象にCD-ROM市場を開拓することになったのです。

CD-ROM市場'87

1987年のCD-ROM市場は「暗中模索の真っ最中だった」と言っても否定する人は少ないでしょう。CD-ROMというメディアには多くの利点がありますが、当時はまだ幾つかの問題点があったのです。中でも深刻だったのが、

●CD-ROM開発システム価格
●CD-ROMプレイヤー価格
●CD-ROMソフト価格

の3点でした。

今でこそ池袋開発室の様に、マンションの様な場所でも開発が可能になっていますが、当時はン千万円もするデリケートな大型システムをチリやホコリの少ない特殊な部屋に収めて作業しなければなりませんでした。

また、今なら6万円もしないROM²システムにあたるプレイヤー部分が当時は3倍以上もして普及しにくかった上に、データ入力にかかる人件費や開発システムコストの関係でソフトの単価が高くなってしまい、結局は「大量複製すれば低コストになる大容量メディア」というCD-ROM最大の利点を活かせないでいたのです。

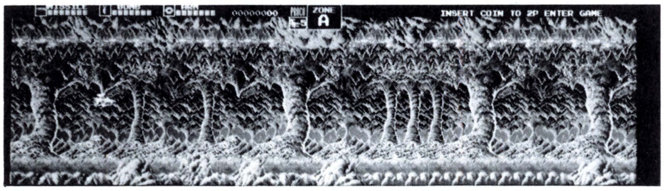
こういった様々な事情から、CD-ROMは普通なら成功する事の多い「使用用途が限定される特殊市場」においても苦戦することになってしまったのです。それを一般の市場に広めようと言うのですから、これはもう至難のワザとしか言いようがありませんでした。

予定外(?)の参入メーカー

さて、アベニューに来てからの私は、一般市場へのCD-ROMの時機尚早を上役に話して回るとともに、CD-ROM市場が開けるとすればPCエンジンの様なゲームジャンルからであろう事を力説、来たるべき新世紀に遅れを取らないため、早急にPCエンジンに参入したいと会社上層部にアプローチをかける日々を送っていました。

入社して半年足らずの青二才の言う事が簡単に通るとは思っていなかったのですが、意外や意外、設立後20日足らずでPCエンジンを中心とした事業計画にGOサインが出たのです。ただし、それには一つの条件が付いていました。その条件とはイレギュラーで発生した新規事業に人は出せない、とりあえず1人でやってみせろというのです。

(つづく)



⇧このゲームの陰には、数多くの喜びや苦悩が隠されている



VIDEO

ネバーエンディング・ストーリー(第2章)

ワーナー・ブラザース
16000円(税別)

大ヒットを記録したSFXアドベンチャー・シリーズ第2弾。監督は「マッド・マックス」シリーズのジョージ・ミラー。

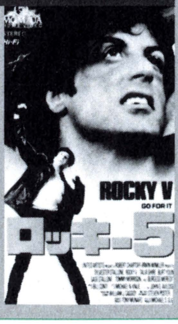
前作より成長したバスチアン少年を中心に冒険物語が展開する。



ロッキー5

ワーナー・ブラザース
16000円(税別)

人気シリーズ「ロッキー」の第5弾。監督は第1作でアカデミー賞を受賞したジョン・G・アビルドセン。今回、ロッキーと死闘を演じるのは本物のヘビー級ボクサー"トミー・ハンセン"だ!

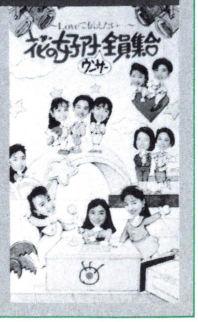


花の女子アナウンサー全員集合

ポニーキャニオン
レンタルオンリー

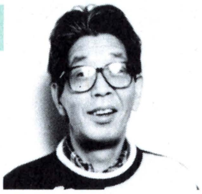
タイトルの通りフジテレビの女子アナウンサーが総出演するビデオ。

放送前後の彼女たちの素顔や、普段は見れない放送局の裏側も見ることができるのでマスコミの気分が味わえる。



円丈のゲームを斬る! 第12回

落語家 三遊亭円丈



毎号毎号、歯にキヌを着せない辛口批評を決めてくれる円丈師匠。今月は番外編として、「円丈が選んだPCエンジンRPGランキング」をお送りしよう。

「円丈が選んだ、PCエンジン
RPGランキング」

1位 『桃太郎伝説ターボ』
2位 『桃太郎伝説II』
3位 『イースI・II』(のII)
4位 『弁慶外伝』
5位 『ラストハルマゲドン』
6位 『サイバーナイト』
7位 『凄ノ王伝説』
以下省略/

やっぱ、PCエンジンなら桃伝だよ。ファミコンがドラクエ機なら、PCエンジンは桃伝機だネ。

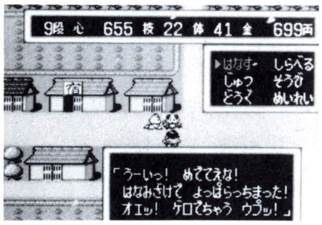
まず1位の『桃太郎伝説ターボ』。ファミコンで出た『桃太郎伝説』と同様におもしろかった。そして2位も桃伝、『桃太郎伝説II』。この2つが抜け出てるネ。

ドラクエと桃伝なら、そりゃ悪いけどドラクエ/ でも桃伝と『ファイナルファンタジー』なら桃伝だ。だって分かりやすくて解きやすい。ホンでもって知らず知らずの内にハマってるトコだネ。

3位は『イース』のIIの方。これは名作だよ。『イース』は今、IIIまで出ているが、正直言ってIIが抜きん出ている。IIIなんか5時間で終わっちゃう。そして4位が『弁慶外伝』。この辺に来ると4位と6位が入れ変わってもおかしくない。ダンゴ状態だね。この『弁慶外伝』、システム的にはどーって事はない。ごく普通のRPG。けど雰囲気がある。西洋ものがほとんどのRPGにあって、日本を舞台にした点を評価したい。ぜひIIを出してほしいねェ。

5位が『ラストハルマゲドン』。前半だけ大名作で後半はつかれる。6位は『サイバーナイト』なんだけど、実は4位にしようかとも思った。しかし、前半しかやってないから6位にした。でも、この『サイバーナイト』、大して売れなかったみたいだネ。宇宙モノでケッコー新鮮。もしかして幻の名作じゃないのか。7位の『凄ノ王伝説』はハッキリ言って並のゲーム。でもこれを7位に入れなきゃいけないトコがRPGの層が薄い事を物語っているネ。8位以下はクソ。

桃伝シリーズの他に名作シリーズが欲しいやね。RPG命とするワシとしちゃ淋しいなぁ。



1位にランキングされた『桃太郎伝説ターボ』。確かにオモシロイ

人物図鑑

いわゆるこのギョーカイに関わる人物などを紹介するコーナー

ナムコ 平朋子





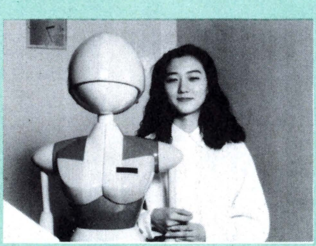
販売部所属 身長165cm 体重とスリーサイズは秘密 視力左右共に1.5



平さんが、ナムコに入社したきっかけは、専門学校時代の友人に紹介されたからだそうで、入社以前は、広告プロダクションでコピーライターの見習いをしていたということです。

今、一番してみたいことは何ですか、と聞いてみたところ、水泳と海外旅行という答えが返ってきました。エジプトへ行きたいそうです。趣味は映画鑑賞で、ヌーベルバーグの映画が好き、と言ってました。好きな男性のタイプは、尊敬できて、好みが似ていて、おもしろい人。しかも、美しい人なら文句ナシ、と結構ワガママみたいですね。

ナムコに入社するまで『ドラクエ』を知らなかったという平さんは、今は、『ドルアーガの塔』と『ワギャンランド』をプレイしているそうだ…。



ナムコの受付嬢"受付小町"とのツーショット。左が平さんです。あ、ごめんなさい、右でした

BOOK

ポポイ

倉橋由美子著
新潮文庫/280円(税込)

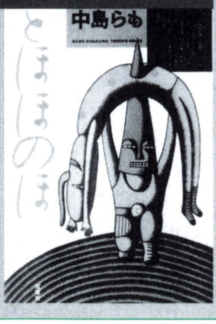
もともとラジオドラマ用に書き下ろしたもの。「舞」と舞の祖父を襲ったテロリストが自殺を計り、生首だけで生かされるようになった「ポポイ」との奇妙な精神生活を描く。



とほほのほ

中島らも著
双葉社/950円(税込)

朝日新聞の日曜欄で読者相談を担当仕手居る著者が、身近な日常を面白おかしく書いたコラム集。「あはは」でも「うふふ」でもなく「とほほ」という笑いがキーワードの本。



胃袋を買いに

椎名誠著文藝春秋/
1200円(税込)

非日常的なことを日常としてとらえ、無理のない普通の文体で書かれている。カフカの「変身」を匂わせるような"アルヒ…"など"非望"へ向かって歩むような短編ばかり。



PC ENGINE 最新データBANK

WEEKLY BEST 10

先月は新作ソフトが18本と出まくったが、今月も大量11本のソフトが発売された。息をもつかせぬ新作ラッシュにユーザーは嬉しいやら、悲しいやら…。今月の目玉ソフトといえば『コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン』。はたして前人気どおりの売り上げをみせたか？

4/1〜4/7

	順位	タイトル
新登場	1	**コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン** 日本テレネット・CD/'91年4月5日発売/RPG/6780円 『ポピュラス』と激しく争ったが、みごと1位の座を獲得した。
新登場	2	**ポピュラス** ハドソン/'91年4月5日発売/シミュレーション/7800円 スーパーファミコンの影響もあり、よく売れた。
前週1	3	**モトローダーII** 日本コンピュータシステム/'91年3月29日発売/レース/6500円 3位まで転落してしまった。はたして返り咲きなるか？
新登場	4	**エルディス** 日本コンピュータシステム・CD/'91年4月5日発売/シューティング/6500円
前週2	5	**エグザイル〜時の狭間へ〜** 日本テレネット・CD/'91年3月29日発売/アクションRPG/6780円
新登場	6	**クイズまるごとTHEワールド** アトラス・CD/'91年4月5日発売/クイズ/6200円
前週3	7	**プロ野球ワールドスタジアム'91** ナムコ/'91年3月21日発売/野球/5500円
前週12	8	**マンホール** サン電子・CD/'91年3月22日発売/アドベンチャー/6500円
前週5	9	**イースI・II** ハドソン・CD/'89年12月21日発売/アクションRPG/7800円
−	10	**アフターバーナーII** NECアベニュー/'90年9月28日発売/シューティング/7200円

4/8〜4/14

	順位	タイトル
前週2	1	**ポピュラス** ハドソン/'91年4月5日発売/シミュレーション/7800円 他のソフトを引きはなす売り上げをみせ1位の栄冠を奪い取った。
前週1	2	**コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン** 日本テレネット・CD/'91年4月5日発売/RPG/6780円 早くも息切れをしてしまい2位へ後退。
前週7	3	**プロ野球ワールドスタジアム'91** ナムコ/'91年3月21日発売/野球/5500円 またもや3位へランクアップ。野球ゲームは強いなぁ。
前週4	4	**エルディス** 日本コンピュータシステム・CD/'91年4月5日発売/シューティング/6500円
前週5	5	**エグザイル〜時の狭間へ〜** 日本テレネット・CD/'91年3月29日発売/アクションRPG/6780円
前週16	6	**クイズアベニュー** NECアベニュー・CD/'91年2月15日発売/クイズ/5800円
前週15	7	**ボンバーマン** ハドソン/'90年12月7日発売/アクション/5300円
前週12	8	**F-1 CIRCUS** 日本物産/'90年9月14日発売/レース/6900円
前週10	9	**アフターバーナーII** NECアベニュー/'90年9月28日発売/シューティング/7200円
前週9	10	**イースI・II** ハドソン・CD/'89年12月21日発売/アクションRPG/7800円

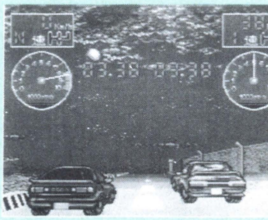
4月5日〜4月27日発売の新作

- 4/5(金)クイズまるごとTHEワールド
- 4/5(金)エルディス
- 4/5(金)コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン
- 4/5(金)ポピュラス
- 4/6(土)サーカスライド
- 4/12(金)ヘルファイアーS
- 4/12(金)都市転送計画エターナルシティ
- 4/12(金)ハイグレネーダー
- 4/19(金)パチ夫くん幻の伝説
- 4/19(金)アドベンチャーアイランド
- 4/27(土)改造町人シュビビンマン2 新たなる敵

再販ソフト情報

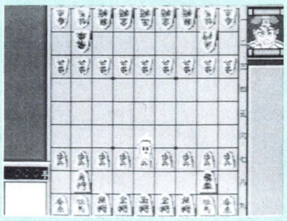
先月号から始まった再販ソフト情報。思わず買いそびれたため、今だに欲しいソフトが購入できないといった悩みをメーカーさんに直接問い合わせ、いつ再販されるのかを読者に代わって聞いてあげるコーナー。

今回届いたハガキは、メディアリングから発売された『ゼロヨンチャンプ』とホームデータから発売された『将棋 初段一直線』。2本ともマニアうけして購入が難しかったが、5月下旬から6月上旬に2本とも再販が決定。しかもビックなお知らせ。メディアリングが『ゼロヨンチャンプ』を5本プレゼントしてくれた。応募方法は購入したいソフトを明記して〒105東京都港区新橋4-10-7PCエンジンファン編集部「再販ソフト情報」係まで送ってください。



○再販決定「ゼロヨンチャンプ」

○「将棋 初段一直線」も出るぞ



ピーシーエンジンヒットチャート

HIT CHART

4/15〜4/21

	順位	タイトル
新登場	1	**パチ夫くん幻の伝説** ココナッツジャパン・CD/'91年4月19日発売/パチンコ/12800円 大番狂わせ？　でもフィーバーすると、なかなかゲームが止められない。
新登場	2	**アドベンチャーアイランド** ハドソン/'91年4月19日発売/アクション/5300円 このソフトも順当な売り上げをみせた。
新登場	3	**コラムス** 日本テレネット/'91年3月29日発売/パズル/6400円 人気のパズルゲーム、ＰＣエンジンにもやっと登場。
前週1	4	**ホピュラス** ハドソン/'91年4月5日発売/シュミレーション/7800円
前週2	5	**コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン** 日本テレネット・CD /'91年4月5日発売/RPG/6780円
前週3	6	**プロ野球ワールドスタジアム'91** ナムコ/'91年3月21日発売/野球/5500円
新登場	7	**ヘルファイアーS** NECアベニュー・CD/'91年4月12日発売/シューティング/6800円
前週18	8	**魔晶伝紀ラ・ヴァルー** 工画堂スタジオ・CD/'91年3月22日発売/ROG/7200円
前週6	9	**クイズアベニュー** アトラス・CD/E'91年4月5日発売/クイズ/6200円
前週4	10	**エルディス** 日本コンピュータシステム・CD /'91年4月5日発売/シューティング/6500円

4/22〜4/28

	順位	タイトル
新登場	1	**改造町人シュビビンマン2 新たなる敵** 日本コンピュータシステム/'91年4月27日発売/アクション/6600円 太助とキャピ子の名コンビが復活！　2人用なら面白さも倍増。
前週2	2	**アドベンチャーアイランド** ハドソン/'91年4月19日発売/アクション/5300円 今週も2位止まり。栄光の1位は目の前だ。
前週5	3	**コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン** 日本テレネット・CD/'91年3月5日発売/RPG/6780円 やや足踏みしていが3位に復帰した。
前週14	4	**モトローダーII** 日本コンピュータシステム/'91年3月29日発売/レース/6500円
前週1	5	**パチ夫くん幻の伝説** ココナッツジャパン・CD/'91年4月19日発売/パチンコ/12800円
前週4	6	**ポピュラス** ハドソン/'91年4月5日発売/シミュレーション/7800円
前週7	7	**ヘルファイアーS** NECアベニュー・CD/'91年4月12日発売/シューティング/6800円
－	8	**SUPER桃太郎電鉄** ハドソン/'89年9月15日発売/ボードゲーム/5800円
前週6	9	**プロ野球ワールドスタジアム'91** ナムコ/'91年3月21日発売/野球/5500円
前週18	10	**パラソルスター** タイトー/'91年2月15日発売/アクション/6600円

Hit Chart Voice

1週目のトップになったのは『コズミック・ファンタジーII　冒険少年バン』である。2位の『ポピュラス』との差はあまりなかった。『エルディス』や『クイズまるごとTHEワールド』の新作ソフトも順調な売り上げをみせた。2週目は『ポピュラス』が1位を奪い取った。先に発売されたスーパーファミコンが『ポピュラス』の名を広めたが、PCエンジン版のデキは…といった投書が多く届いた。3位に浮上した『プロ野球ワールドスタジアム91』。1位にランクされたことはないが、発売されてからベスト10外へ落ちたことがない。3週目は『パチ夫くん幻の伝説』が1位に。専用コントローラ付きで12800円とPCエンジンソフト史上最高の価格。3月29日に発売された『コラムス』がいきなり3位に。発売後に宣伝したため、存在感が薄かったのだろう。4週目は『改造町人シュビビンマン2　新たなる敵』が1位に。『アドベンチャーアイランド』が2週連続で2位と、1位までアトー歩だ。



人気の「コズミックファンタジー2　冒険少年バン」

実販価格調査

ディスカウントショップが密集している新宿西口のヨドバシカメラで気になるPCエンジンのハード価格を調査。

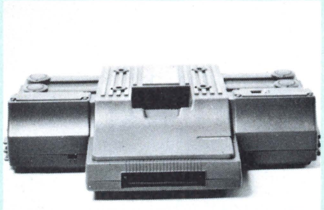
まずお店に入って格安と感じられたハードがスーパーグラフィックスである。実販価格が同じであるツインファミコンと比べても、ゲーム性や標準価格をみればスーパーグラフィックスの方がお得と感じられる。

コアグラフィックスも標準価格24800円が15800円まで値引きされている。ただ、今後発売予定のコアグラフィックIIの標準価格が19800円とすれば、実販価格だと12000円あたりで販売されると考えられる。コアグラフィックIIの発売を待てるならこちらの方がお得だろう。

天の声2も2080円とかなりの格安で販売されていたが、売り切れであった。最近バッテリーバックアップのソフトが増加したため、バックアップを覚えるメモリーが不足して、製造をストップしているらしい。入荷の予定は2カ月後とまだ先。

もう一つ販売されていないハードがあった。PCエンジンシャトルである。これに関しては、もう入荷の予定もないと店員さんが語ってくれた。どうもシャトルの販売は失敗のようであった。新型CD-ROM²に期待しよう。

スーパーグラフィックスは安かったけどソフトがいまいち少ないよなぁ〜



ハード価格表(ヨドバシカメラ)

コアグラフィックス	15800円
シャトル	入荷なし
スーパーグラフィックス	22000円
CD-ROM²	36800円
天の声2	2080円
メガドライブ	11800円
ツインファミコン	22000円
ファミコン	9800円

前人気 BEST 10

『F－1 CIRCUS'91』が2号連続のトップ。白熱する'91F1シリーズにほぼ並行してのリリースである。

ビジュアルの美しさと音声でユーザーのド胆を抜いた『コブラ　黒竜王の伝説』の続編『コブラII　伝説の男』が先月の7位から2位へ浮上。2作目も完成度が高く、発売日は店に殺到すると予測される。

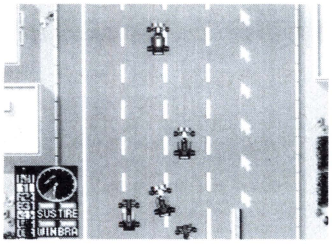
もちろん第2作目といえば3位の『天外魔境II卍MARU』も同様である。PCの雄ハドソンの旋風は相変わらず凄まじい。

トップ10圏外からは6位の『BURAI　八玉の勇士伝説』と11位の『ライバンザーII』が急浮上してきた。

『コブラII　伝説の男』の発売以降はランキングも変動しそうだが、『F－1 CIRCUS'91』の1位は続きそう。

前回	今回	ゲーム名	メーカー名	%	開発状況	コメント
1	1	F-1 CIRCUS'91	日本物産	14.0	100%	前号と同じ1位だが、得票率はさらにアップ！　人気のほどがうかがえる
7	2	コブラII　伝説の男	ハドソン	11.0	100%	発売直前で一気に順位を上げてきた。ゲームの完成度の高さを思えば当然？
3	3	天外魔境II卍MARU	ハドソン	11.0	50%	開発状況も毎月じわじわと上がっている。年内には発売するということだが
2	4	ヴァリスIV	日本テレネット	10.8	60%	アクションシーンの開発は順調に進んでいる。ビジュアルは遅れぎみの状態
6	5	ロードス島戦記	ハドソン	9.2	20%	現段階ではタイトル発表のみ。発売日やシステムなどもまったく未定なのだ
－	6	BURAI 八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト	6.4	20%	パソコンから移植のRPG。グラフィックの美しさは群を抜いている
4	7	天地を喰らう	NECアベニュー	5.4	40%	どうやら開発は思うように進んでいないらしい。新しい情報もまったくなし
10	8	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生	日本コンピュータシステム	5.0	40%	開発は遅れぎみだが、人気は相変わらず高い。メディアミックスの成功例か
－	9	ライザンバーII	データウエスト	4.8	100%	編集部いち押しのシューティング。難易度はかなり高いが、逆にそれが魅力
5	9	パワーリーグIV	ハドソン	4.8	100%	開発は一気に進み、今号では画面写真も公開できたが、人気は若干下降した

※表中の開発状況は編集部で定めた開発の基準を各メーカーに選んでもらったものです。



○ＰＣエンジンユーザーの期待が最も高い『Ｆ－１ CIRCUS'91』

○第２弾も人気が高いアドベンチャー『コブラII　伝説の男』





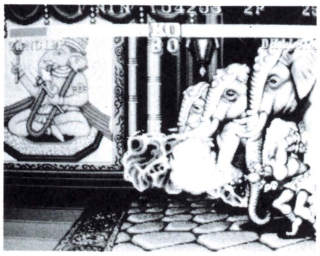
○早くも固定ファンがいる『BURAI 八玉の勇士伝説』

移植希望 BEST 10

ゲームセンターに足を運んでいる人ならばダントツのトップもうなずける『ストリートファイターII』。1対1という格闘技の世界をダイナミックに魅了している。ディフォルメされていないキャラクタが現実感を呼び、この点がユーザーに高い支持を受けているのだろう。

2位には『エメラルド・ドラゴン』がワンランク浮上。『ファイナルファンタジーIII』『ドラゴンクエストIV』はランクをやや落としたものの、移植希望の中では相変わらず根強い人気がある。この現状をみるかぎりPCエンジンのロールプレイングの作品層の薄さを物語るようでもある。このランキングを見ると『イースI・II』に迫る作品を期待するユーザーの声が聞こえてきそうだ。

いきなり9位に急上昇してきた『クイズ宿題を忘れました』は最近人気の高いクイズゲーム。20代のサラリーマンやOLを中心に票をのばしてきた。自分が子供の頃起こった事件や出来事をクイズ形式で答えていくもの。懐かしさと新鮮さを兼ね備えたゲームといえる。



○他のソフトを寄せ付けない人気の『ストリートファイターII』

○ついに１位の座から落ちてしまった『ファイナルファイト』



前回	今回	ゲーム名	ジャンル	%
7	1	ストリートファイターII㊫	アクション	16.3
3	2	エメラルド・ドラゴン㋩	ロールプレイング	11.3
1	3	ファイナルファイト㊫㋜	アクション	8.0
8	4	サイレントメビウス㋩	アドベンチャー	5.3
5	5	ドラゴンセイバー㊫	シューティング	4.0
9	6	ドラゴンボールZ㋫	ロールプレイング	3.6
12	7	パロディウスだ！㊫㋫㋘	シューティング	2.3
4	8	ファイナルファンタジーIII㋫	ロールプレイング	2.0
－	9	クイズ宿題を忘れました㊫	クイズ	1.6
2	10	ドラゴンクエストIV㋫	ロールプレイング	1.3

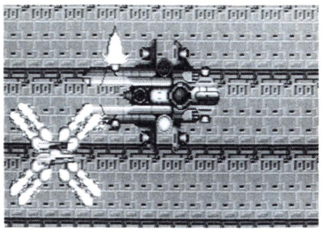
※表は本誌４月号のアンケートから無作為に集計した結果です。表中、㊫は業務用、㋩はパソコン、㋱はメガドライブ、㋫はファミコン、㋘はゲームボーイ、Ⓖはゲームギア、㋜はスーパーファミコンを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は４月29日までに発売の240本のゲームの順位を示します。

新作読者評価

今月発売されたソフトは11本。最も評価を得たソフトは『ヘルファイアーS』だった。予想どおりビジュアル面と音楽面で得点を稼いだ。

リアルなパチンコをゲームで楽しみつつ、ストーリーを持たせた異色ゲーム『パチ夫くん幻の伝説』もみごと上位に。軍艦マーチにのって30種類の台を攻略とくれば熱中度もうなずける。

『コズミックファンタジー2 冒険少年バン』、『シュビビンマン2 新たなる敵』の各続編シリーズも高い評価を受けた。今月は全体的に評価の高いソフトが多かった。



得点の高い『ヘルファイアーS』

4月5日発売 クイズまるごと THEワールド

総合	21.007(130)
キャラクタ	3.763(112)
音楽	3.365(148)
買い得	3.333(119)
操作性	3.397(140)
熱中度	3.537(136)
オリジナリティ	3.612(76)

☆クイズのジャンルは結構あったけどま～可もなし不可もなしといったところ。(群馬県／吉沢淳)

4月5日発売 エルディス

総合	21.886(84)
キャラクタ	4.095(50)
音楽	3.684(67)
買い得	3.383(104)
操作性	3.465(122)
熱中度	3.506(142)
オリジナリティ	3.753(54)

☆やかましいくらいよくしゃべる(長野県／酒井雄高)☆後半がかなりきついで(大阪府／森崎哲也)

4月5日発売 コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン

総合	22.709(46)
キャラクタ	4.393(16)
音楽	3.657(73)
買い得	3.652(52)
操作性	3.578(95)
熱中度	3.851(66)
オリジナリティ	3.578(90)

☆敵が魔法や特殊攻撃を全然仕掛けてこなかったのが頭にきた。もっと攻撃してこいよ(愛知県／那須透)

4月5日発売 ポピュラス

総合	20.611(148)
キャラクタ	3.188(223)
音楽	3.083(211)
買い得	3.195(154)
操作性	3.356(146)
熱中度	3.706(96)
オリジナリティ	4.083(12)

☆絶対いい(埼玉県／太田秦大輔)☆気軽に神(悪魔)になれるところがいい(徳島県／真貝裕明)

4月6日発売 サーカスライド

総合	18.331(235)
キャラクタ	3.000(240)
音楽	3.266(178)
買い得	2.933(225)
操作性	3.166(205)
熱中度	2.966(236)
オリジナリティ	3.000(224)

☆あんなもん食いたくない(青森県／泰平三郎)☆ハマったけど納得がいかない(熊本県／誰邪史郎)

4月12日発売 ヘルファイアーS

総合	23.225(35)
キャラクタ	4.108(57)
音楽	4.089(24)
買い得	3.702(44)
操作性	3.752(55)
熱中度	3.782(77)
オリジナリティ	3.792(48)

☆アーケードでのストーリーとはまったく違うが、こっちはこっちでよかったと思う(岩手県／久慈秀輝)

4月12日発売 都市転送計画 エターナルシティ

総合	17.526(246)
キャラクタ	3.205(221)
音楽	2.735(253)
買い得	2.823(239)
操作性	2.823(249)
熱中度	2.882(242)
オリジナリティ	3.058(218)

☆迷路上のマップが非常に長くメリハリがなくってストレスがたまってしまった(大阪府／官波博臣)

4月12日発売 ハイグレネーダー

総合	19.122(209)
キャラクタ	3.187(224)
音楽	3.281(173)
買い得	3.125(173)
操作性	3.343(155)
熱中度	3.093(220)
オリジナリティ	3.093(213)

☆日本テレネットのわりにはビジュアルシーンが少なくなんだか地味でつまらなかった(奈良県／福田一)

4月19日発売 パチ夫くんの幻の伝説

総合	22.699(47)
キャラクタ	4.011(70)
音楽	4.083(26)
買い得	3.023(202)
操作性	3.797(49)
熱中度	3.821(69)
オリジナリティ	3.964(23)

☆最高です。コントローラがよかった(宮城県／高橋健浩)☆18歳未満のボクにはたまらん(千葉県／森浩)

4月19日発売 アドベンチャーアイランド

総合	21.920(80)
キャラクタ	4.000(73)
音楽	3.634(77)
買い得	3.634(54)
操作性	3.634(80)
熱中度	3.538(134)
オリジナリティ	3.480(112)

☆キャラクタに魅力があって値段もお買い得でよかったが、エンディングが寂しい(熊本県／土谷竜一)

4月27日発売 シュビビンマン2

総合	22.633(50)
キャラクタ	4.340(23)
音楽	3.802(51)
買い得	3.417(89)
操作性	3.708(65)
熱中度	3.758(80)
オリジナリティ	3.619(78)

☆前作よりもはるかにすばらしかった。しかし声は前の声の方がずっとよかった。(山形県／工藤正人)

HuカードBEST 10

今月は読者の採点によるゲーム成績表でHuカードベスト10を調べてみた。6位にタイトーの『究極タイガー』がランクされているが、その他ベスト10にランキングされているメーカーがハドソンとナムコの2社のみ。もっと他社にもがんばってもらいたいなぁ…。

1位は『桃太郎伝説II』。この他にも、3位に『SUPER桃太郎電鉄』、4位には『桃太郎伝説ターボ』と桃太郎シリーズがベスト10圏内に3本もランキングされている。円丈師匠も絶賛する桃太郎シリーズはやはり強かった。

読者の採点によるゲーム成績表

順位	ゲーム名	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
1	桃太郎伝説II	4.582(3)	4.260(12)	4.203(3)	4.355(1)	4.573(1)	4.251(4)	26.224(2)
2	R-TYPE I	4.384(16)	4.339(11)	4.280(1)	3.922(19)	4.498(3)	4.024(16)	25.447(5)
3	SUPER桃太郎伝説	4.522(8)	3.968(29)	4.108(8)	4.238(3)	4.238(12)	4.265(2)	25.339(6)
4	桃太郎伝説ターボ	4.522(8)	4.061(26)	4.207(2)	4.168(6)	4.224(13)	3.702(58)	24.884(9)
5	源平討魔伝	4.379(17)	4.257(13)	3.881(19)	3.908(21)	4.149(15)	3.993(20)	24.567(11)
6	究極タイガー	4.125(51)	4.061(28)	4.156(6)	4.080(13)	4.347(6)	3.599(82)	24.368(14)
7	ガンヘッド	4.041(65)	4.096(21)	3.887(18)	4.175(5)	4.104(24)	3.794(46)	24.097(19)
8	ワルキューレの伝説	4.619(2)	3.964(33)	3.781(34)	3.859(36)	4.056(38)	3.754(53)	24.033(20)
9	スプラッターハウス	4.345(21)	4.011(30)	3.646(53)	3.968(17)	4.099(26)	3.904(31)	23.973(22)
10	定吉七番　秀吉の黄金	4.311(29)	4.096(21)	3.892(17)	3.827(43)	4.107(21)	3.688(65)	23.921(23)

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう！ 読

応募のきまり

次頁のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①〜⑥)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ) 41円切手をはってポストまで。しめきりは6月28日(必着のこと)、発表は8月30日発売10月号です。

アンケート

❶今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選びおもしろかった順に書いてください。

❷また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

❸これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

❹今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

❺また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

❻パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。

❽また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。

❾本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号全てに○をつけてください。

❿今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。

⓫あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか？
①ある　②ない　③知らない

⓬コア構想は次のようなラインナップがありますが、興味のあるものを2つ選び、番号に○をつけてください。
①CD-ROM²
②アーティストツール
③イラストブースタ
④プリントブースタ
⑤フォトリーダ
⑥カラー液晶テレビ
⑦キーボード
⑧パソコンインターフェースボード
⑨パソコン通信アダプター
⑩何も興味はない

⓭現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまりほしくはない。
④すでに持っている。

⓮現在発売中のPCエンジンGTについて、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまりほしくない。
④すでに持っている。

⓯好きなゲームのジャンルを次のなかから3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦その他

⓰今月の特別付録「シャーロック・ホームズの探偵講座捜査手帳」について、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③役に立たなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。

⓱ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

No.	表1　今号の記事
1	緊急特報　新CD-ROMとソフト動向の5大スクープ!!
2	NECアベニュー
3	日本物産
4	日本テレネット
5	ハドソン
6	ビクター音楽産業
7	アイレム
8	ナグザット
9	読者の声ユーザーサイド
10	インフォスクラム
11	PC ENGINE HIT CHERT
12	ブレイン・グレイ
13	インテック
14	フェイス
15	アイ・ジー・エス
16	リバーヒルソフト
17	OTHER MAKERS
18	UL-TECH Wonder Land
19	Q&A　Engine
20	最新ゲーム POINT ATTACK
21	GAME GAMER GAMEST/
22	MONTHLY Buyer's Guide
23	新作発売カレンダー
24	シャーロック・ホームズの探偵講座捜査手帳

No.	表2　雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊒PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	ファミコン通信
5	増刊ファミコン通信
6	HIPPON SUPER
7	㊒スーパーファミコン
8	THEスーパーファミコン
9	テクノポリス
10	LOGIN
11	メガドライブFAN
12	Beep／メガドライブ
13	コンプティーク
14	POPCOM
15	MSX・FAN
16	MSXマガジン
17	ゲーメスト
18	コロコロコミック
19	コミックボンボン
20	週刊少年ジャンプ
21	週刊少年サンデー
22	週刊少年マガジン
23	週刊少年チャンピオン
24	その他

No.	表3　機種名
1	ファミコン
	ツインファミコン
	ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PC Engine
	PC Engineシャトル
	PC Engineコアグラフィックス
4	PC Engineスーパーグラフィックス
5	PC Engine CD-ROM²
6	PC EngineGT
7	MSX
	MSX2
	MSX2+
	MSXturboR
8	セガマスターシステム
9	MEGA DRIVE
10	PC-8801、PC-9801シリーズ
11	X68000シリーズ
12	FM TOWNS
13	ゲームボーイ
14	LYNX
15	ゲームギア
16	その他
17	何も持っていない
18	特に買いたくない

No.	
1	ああっ女神さまっ
2	アドベンチャーアイランド
3	アフターバーナーII
4	アルシャーク
5	イースI・II
6	イースIII　ワンダラーズフロムイース
7	IT CAME FROM THE DESERT
8	1941
9	1943改
10	ヴァリスIII
11	ヴァリスIV
12	ULTRABOX3号
13	ULTRABOX4号
14	ULTRABOX5号
15	うる星やつらSTAY WITH YOU
16	エアロブラスターズ
17	エグザイル〜時の狭間へ〜
18	S. C. I.
19	エルディス
20	F−1CIRCUS
21	F−1CIRCUS'91
22	F1トリプルバトル
23	エフェラ　アンド　ジリオラ　ジ　エンブレム　フロム　ダークネス
24	おぼっちゃまくん
25	改造町人シュビビンマン2　新たなる敵
26	カダッシュ
27	ガルクライトTDF2
28	ギャラクシーフォースII
29	クイズアベニュー
30	クイズアベニュー2
31	クイズの星(仮称)
32	クイズまるごとTHEワールド
33	ゲイングランド
34	ゲンジ通信あげだま(仮称)
35	源平討魔伝
36	コズミック・ファンタジー2　冒険少年バン
37	コブラII　伝説の男

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

者プレゼント

音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

熱中度　ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

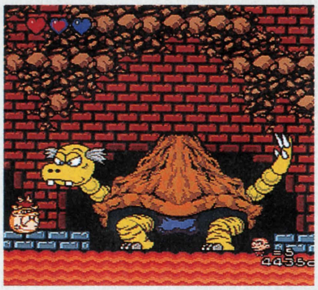


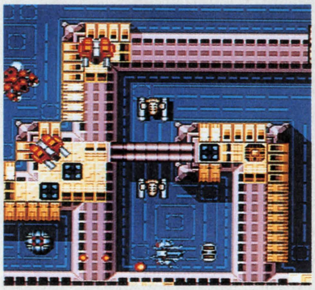
今号のプレゼント　各20名様

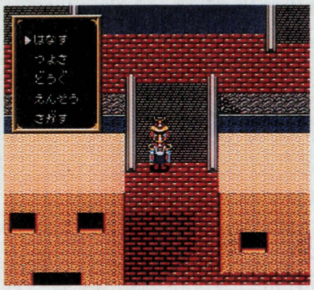

①スプラッシュレイク……P16


②F-1CIRCUS'91……P18


③ファイナルソルジャー‥P32


④PC原人II………P34


⑤メタルストーカー…P80


⑥魔笛伝説アストラリウス‥P82

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

表4　ゲーム名

38	コリューン
39	サーカスライド
40	CYBER CITY OEDO 808　獣の属性
41	サイバーナイト
42	サイレントデバッガーズ
43	斬
44	サンダーブレード
45	三国志　英傑天下に臨む
46	J. B. ハロルド殺人倶楽部
47	シャーロックホームズの探偵講座
48	ジャッキーチェン
49	ジャック・ニクラウス・ワールド・ゴルフツアー
50	シャドウ　オブ　ザ　ビースト
51	上海II
52	雀偵物語
53	雀偵物語2(仮称)
54	将棋初段一直線
55	神聖刻紀ブリダーズ・ワース(仮称)
56	スーパースターソルジャー
57	スーパー大戦略
58	スーパーダライアス
59	スーパーメタルクラッシャー
60	SUPER桃太郎電鉄
61	スクウィーク
62	STARパロジャー(仮称)
63	ストライダー飛竜
64	スパイラルウェーブ
65	スプラッシュレイク
66	スプラッターハウス
67	スペースインベーダーズ復活の日
68	スペースファンタジーゾーン
69	精霊戦士スプリガン(Huカード版)
70	精霊戦士スプリガン(CD-ROM版)
71	聖竜伝説モンビット
72	ゼロウイング(Huカード版)
73	ゼロウイング(CD-ROM版)
74	ゼロヨンチャンプ
75	ゼビウス　ファードラウト伝説
76	戦国関東三国志
77	ソーサリアン
78	太閤記
79	TITAN
80	大旋風
81	大旋風改
82	太平記
83	大魔界村
84	ダウンロード2
85	TATSUJIN
86	ダライアス・プラス
87	チキチキボーイズ
88	ちびまる子ちゃん(仮称)
89	チャンピオンレスラー
90	中華大仙2(仮称)
91	超絶倫人ベラボーマン
92	TVスポーツ　バスケットボール
93	TVスポーツ　フットボール
94	TVスポーツ　ベースボール
95	TVスポーツ　ホッケー
96	DEAD MOON　月世界の悪夢
97	天外魔境II卍MARU
98	天使の詩
99	天地を喰らう
100	都市転送計画エターナルシティ
101	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
102	ドラゴンブリード
103	トリッキー
104	トイレキッズ
105	NAXAT STADIUM
106	ニュートピアII
107	熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編(Huカード版)
108	熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編(CD-ROM版)
109	パチ夫くん十番勝負
110	パチ夫くん幻の伝説
111	ハットリス
112	はなたーかだか!?
113	バニラシンドローム
114	バブルガムクラッシュ
115	パラソルスター
116	バリスティックス
117	パワーイレブン
118	パワーゲイド
119	パワードリフト
120	パワーリーグIII
121	パワーリーグIV
122	BE BALL
123	PC原人II
124	ピーターパックラット
125	ヒット　ジ　アイス
126	ファイティングラン(仮称)
127	ファイナルソルジャー
128	ファイナルマッチテニス
129	フォーメーションサッカー　ヒューマンカップ'90
130	フォゴットンワールド
131	BURAI　八玉の勇士伝説
132	ブロウニング
133	プロ野球ワールドスタジアム'91
134	ヘルファイアーS
135	ホームデータの囲碁(仮称)
136	ボナンザブラザーズ
137	ポピュラス
138	ホラーストーリー
139	ボンバーマン
140	ボンピングワールド
141	マーブルマッドネス
142	マイトアンドマジック
143	マイトアンドマジック・ブック2
144	Minesweeper掃海艇
145	マジカルチェイス
146	マジカルパズル・ポピルス
147	魔晶伝紀ラ・ヴァルー
148	マスターオブモンスターズ
149	魔笛伝説アストラリウス
150	マミーヘッド(仮称)
151	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生
152	マンホール
153	ミズバク大冒険
154	みつばち学園
155	迷宮島Special
156	盟約の定義
157	メソポタミア
158	メタルストーカー
159	メルヘンメイズ
160	モトローダーII
161	桃太郎活劇
162	桃太郎伝説ターボ
163	桃太郎伝説II
164	森田将棋PC
165	ライザンバーII
166	ラストハルマゲドン
167	らんま½
168	LOOM
169	レインボーアイランド
170	レーシング魂
171	LEGION
172	レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ
173	LORDS OF THE Rising Sun(仮称)
174	ロードス島戦記
175	ロードスピリッツ
176	ワードナの森
177	ワールドジョッキー
178	ワルキューレの伝説

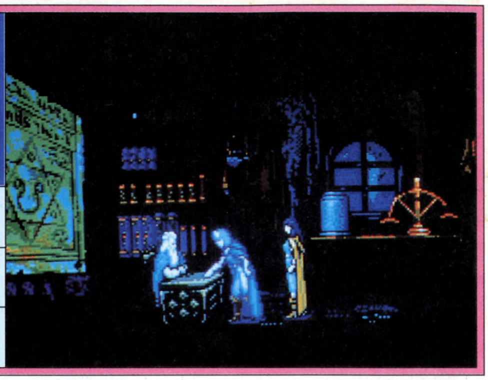
ブレイン・グレイ

『ラストハルマゲドン』で絶大な演出力を示したブレイン・グレイ。今回お伝えする『エフェラ アンド ジリオラ』がPCエンジンでは2作目になる。タイトル発表しかしていない時点で人気が高かったことを考えても、「ブレイン・グレイ」に対する期待がいかに大きいかわかるだろう。この前広報の松本さんと話をしたときに、どうやら『ラストハルマゲドン』の続編も企画したいとのこと。気になる存在であるが…。

エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス

先月号で7月の末と発表した『エフェラ アンド ジリオラ』の発売日だが、どうやらもう少し延びそう。現在鋭意開発中とのことなので、夏休みには遊べることは間違いない。今回は開発中の画面で簡単に紹介していこう。

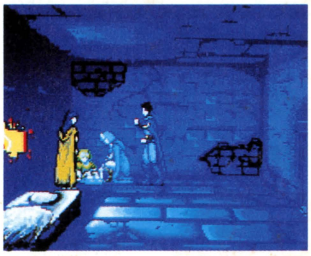
9月発売予定	価格未定
アクションRPG	CD-ROM
バックアップメモリ	――――



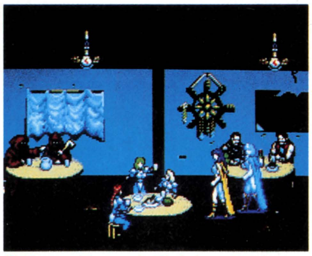
2人同時プレイ可能のアクションRPG

ひかわ玲子の小説、「エフェラ アンド ジリオラ」をゲーム化したもの。シナリオは完全にオリジナルで、パラマ大陸を統一しようと企む「皇母」をエフェラとジリオラが倒すのが目的。

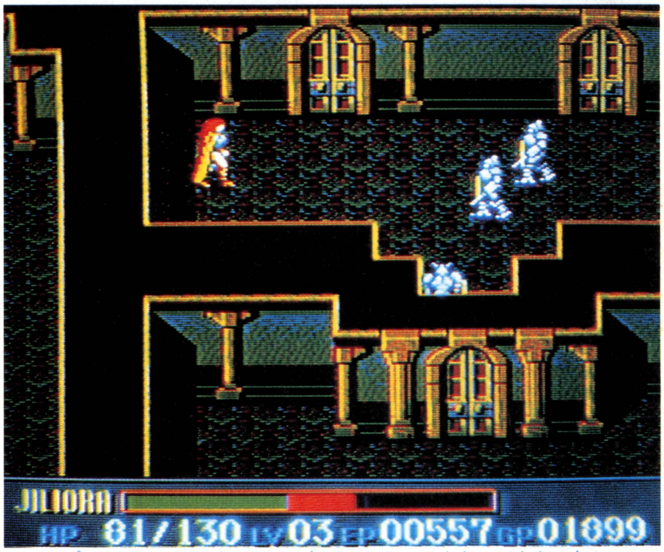
ゲームは2人を操作するアクションロールプレイング。魔法使いのエフェラと、剣士のジリオラを状況によって使い分けよう。また2人同時プレイで、ゲームを進めることもできる。



↑これが、イベント画面になる



↑チョコチョコと動くキャラがいい



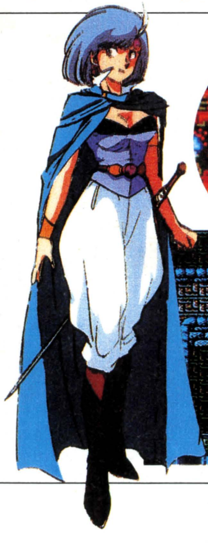
↑マップ移動画面。開発中のため、無理やりキャラをおいてもらった

エフェとジーラ

かつてこのハラマ大陸を統一したオカレスク皇帝の子孫のジリオラ。一緒に旅をする、落ちこぼれの魔導士、エフェラ。この2人の旅はいったいどうなることやら…。



↑2人同時プレイはこんな感じ



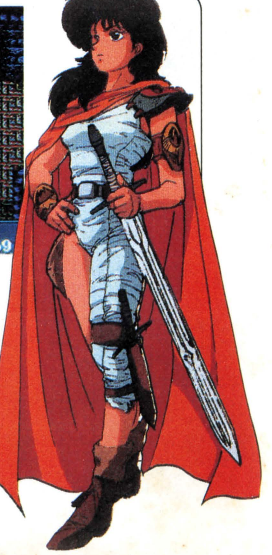




↑彼女がエフェラ、通称エフェ。魔導士を目指すが落ちこぼれる







↑ジリオラ、通称ジーラ。傭兵姿をしているが、実はある国の王女

※画面は開発中のものです。

ゲームはこのように展開する!

ゲームは次のように流れる。

イベントシーン⇨マップ移動シーン(敵との戦闘)⇨イベント

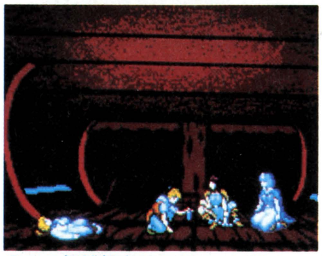
つまり、マップは移動の手段であって、別に後戻りする必要はない。ひとつひとつは短いながらも、全体ではかなりの長さになる。



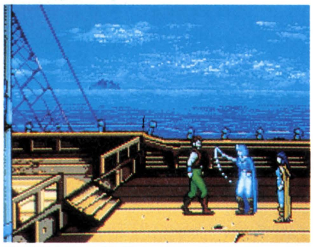
これがプレイ画面

イベントシーン

ゲームは、傭兵姿の女戦士ジリオラが、船底で鎖を断ち切ろうとしているシーンから始まる。ここにいるグラフトン公国の王子「キリアン」の従者ヤローンから王位の護衛を頼まれるわけである。その後、その奴隷船が炎上し、海賊船に助けられ…と進展していく。こういった、かなり長いイベントがところどころに入ってきて、ゲームを盛り上げていくわけだ。



この奴隷船内からゲームは始まる



海賊船の船長と出あうシーン



海岸に打ち上げられた一行



ドラマチックな場面が盛り上げる

イベント画面はどうなるのか!?

上のイベント画面は、実はまだ開発中なのである。そのために、実際に発売されるものとは若干変わるとのこと。

ではどのように変わるのか?『ラストハルマゲドン』をプレイした人はわかると思うが、このゲームのオープニングと同じになるらしい。つまり、モンスターの会議のシーンのときに、話すキャラがアップになる部分である。この演出が、『エフェラ アンド ジリオラ』のイベントシーンのところどころに使われてくるそうだ。



今はただキャラが動くだけ



これは『ラストハルマゲドン』

マップ移動と戦闘

イベントとイベントのツナギにマップ移動画面のアクションが続く。地上のマップはさほど複雑ではない。もちろん途中に「足かせ」的な仕掛けもあるが、基本的に詰まるのはダンジョンであろう。

ダンジョンや塔は敵が多く、しかも地形が複雑。上に行ったり下に戻ったりとかなり苦労する。



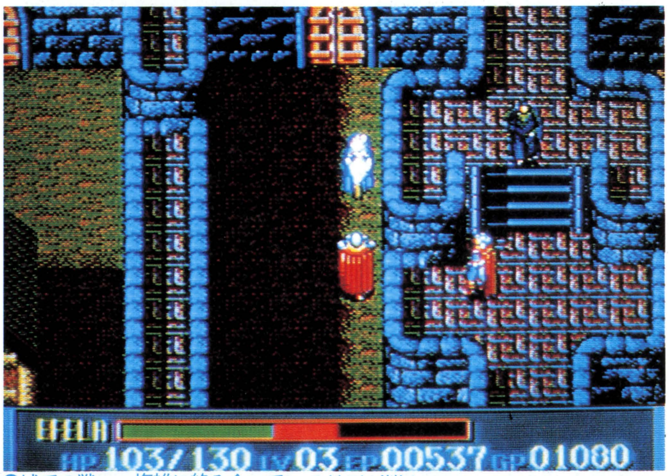
フィールド上を移動するジリオラ



意外と単純な地形



これがダンジョン。けっこう複雑



城での戦い。複雑に絡み合っている地形が悩ませる

町はこんな感じ

冒険の途中には町もある。ここでは普通のロールプレイングのように体力を回復したり、アイテムを買ったりすることができる。また、町にいる人々と話すことによって新たな情報を引き出すことも重要なことである。

もちろんここにもイベントが用意されている。たとえば、エフェラの師である、魔導士グルク老のメッセージを受けた2人が、町の中をグルク老の家を求めて捜し回る、といったように、謎解きも十二分に楽しめる。



町の入口。かなり大きな町だ



町の中。実際はもう少し人がいて、その人たちから情報を得られる

インテック

プロ野球が開幕してほぼ2ヵ月が過ぎた。いろいろな選手が入団したり退団したりと選手たちもいろいろと代わった。インテックと言えば、『これがプロ野球』という野球シミュレーションがPCエンジン参入第1弾だった。しかし、現在ラインナップされているのは、この『戦国関東三国志』と『太平記(仮称)』の2本。しかもその2本とも歴史シミュレーションである。野球シミュレーションも忘れないで欲しい…。

戦国関東三国志

発売日が間近に迫った『戦国関東三国志』。そこで今回は、このゲームに登場する有名な武将を簡単に掲載した。また、それとともに全体の流れを簡単におさらいし、一体どんなゲームなのかを紹介しよう。

6月28日発売予定	7800円(税別)
シミュレーション	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

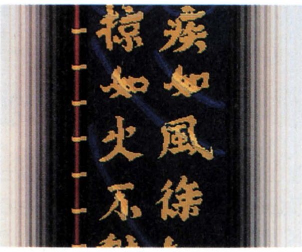


動乱の関東は誰の手に…

関東に君臨する3人の英雄、上杉謙信、武田信玄、北条氏康らが関東を制圧するのが目的。

今までの歴史シミュレーションの例にもれず、内政や外交などのコマンドを用いて、国を統一する。

しかし今までのモノと違い、1ヵ月に出せる命令の数が、城の数によって決まる。その命令数を1つの城に集中して命令を出すことも、分散して出すことも可能、と自由度が高くなっている。



◐信玄と言えば「風林火山」の旗

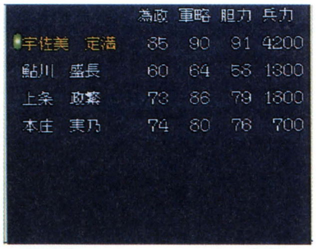

◐難攻不落の小田原城の氏康



◐点滅しているのが武田信玄の領地。3英雄とも互いに強敵だが、同盟を組むことはできない

武将のパラメータ

英雄の3人のほかにも、近辺に城を構える君主、それぞれの配下の武将など大勢の武将が登場する。そして、それぞれ歴史的背景を基に、その能力を「為政」「軍略」「胆力」の3つの数値によって個性付けている。「為政」は政治担当能力。「軍略」は合戦や謀略に関係する。そして「胆力」は忠誠度と戦闘力になっている。



◐城主は大抵能力の高い武将が多い



◐行動によって能力は上下する

有名武将の初期能力値

名前	為政	軍略	胆力
上杉謙信	78	95	97
上杉景勝	72	77	80
柿崎景家	37	66	83
武田信玄	94	93	87
山本勘助	79	98	97
高坂昌信	83	80	81
真田幸隆	69	82	76
北条氏康	87	86	82
北条綱成	84	79	81
北条氏政	82	84	79

※左の表は初期の値です

軍令の活用が統一への道

このゲームは命令のことを「軍令」と呼ぶ。この軍令は支配している城の数によって変わり、城が多ければ多いほど1ヵ月に出せる軍令数が増える。この軍令をいかに効果的に使うことができるかということが、このゲームの攻略上、重要な位置を占めるだろう。

内政で国力を高める

国力を高めるコマンド。城を運営するのには多量の食料と金が必要になってくる。また、国力が安定していないと戦争や防衛には、とてもではないが、手が回らない。そこで、まず「開墾」や「施し」をして生産を強化したり、民衆や配下の者の忠誠心を上げておく必要がある。長い目で見れば、これが一番の近道なのだから…。



○まずは「開墾」をするのがベスト



○反乱を起こされないように「施し」



○「産業」により現金収入が増える



○「取引」で米と金を交換したり…

3国の婚姻外交関係図

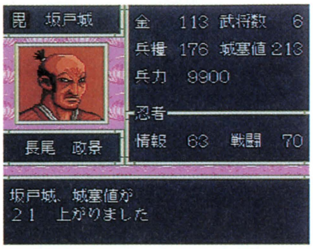
下の図は、歴史において3英雄がどういった関係にあったのかを簡略に表したものだ。見てもらえればわかると思うが、武田、北条の外交のうまさ、つまり政略的なうまさが目立つ。この図に信長や今川などの戦国武将を加えるとその傾向がハッキリとわかる。



そして軍備拡張

国力が整ったら軍備を図る、では遅い。国力を充実し、なおかつ軍備を整えるのである。それでないと不意の敵の侵略に対して、太刀打ちすることはできない。

序盤は城の防御力を上げるなり、徴兵するなりし、中盤以降は徴兵を中心に軍備を整えよう。



○序盤は攻められないように



○なんといっても「徴兵」



○終盤は兵士の力を上げるように

どの城を手に入れるか

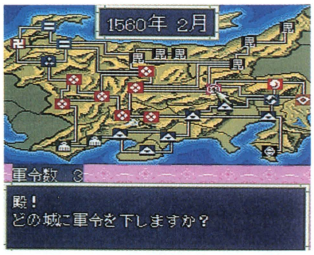
国力も十分、兵士数も、敵城に攻め込んでも十二分に敵の侵略に対抗できるようになったら、いよいよ戦争の始まり。しかし焦ってはダメ。どの城を手に入れるのか「偵察」を駆使して、情報収集に努めるようにしよう。

戦争に行くときは、少なくても軍令数を1つ以上残しておくこと。これはその城を手に入れたあと、すぐに他の敵に攻め込まれないように軍備を整えるためのもの。徴兵したり、他の城から武将などを移動させたりしておこう。

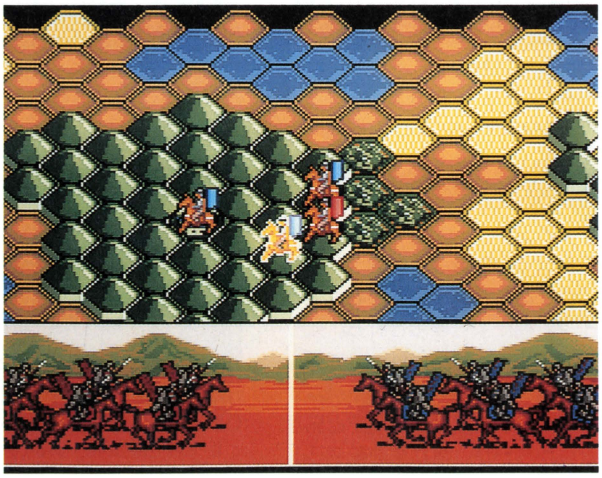
30の城すべてを手に入れたら、いよいよ信長との戦いだ。



○「偵察」して敵国の様子を探ろう



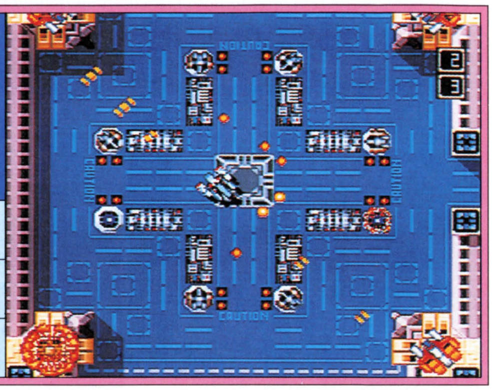
○なるべく、安全国を作りながら


○いよいよ戦争。今まで溜めた物資、兵士の数が勝敗の7割を決める。残りの3割は戦術

フェイス

『クロスワイバー』から約半年間の沈黙を破って、フェイスのオリジナルシューティングゲーム『メタル・ストーカー』が発売される。ラインナップの少ないメーカーだが、この他にも企画しているものが１本あるという話だ。これについては情報が入り次第お伝えしよう。また、新機種の発表で話題になっているCD-ROMの参入に関しても検討中とのこと。CD-ROMのきれいな画面で「麻雀学園」が出たらうれしいね。

メタルストーカー

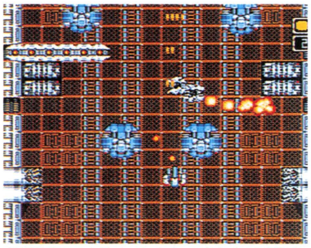


フェイスの最新作『メタルストーカー』は開発も無事終了し、あとは発売を待つばかりとなった。今回はその斬新なシステムの数々を中心に、全7ステージの中から序盤の1、2ステージを紹介しよう。

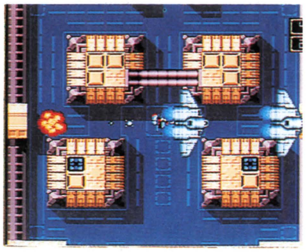
7月12日発売予定	6980円（税別）
シューティング	4M
コンティニュー	――――

最新兵器を使いターゲットを破壊せよ

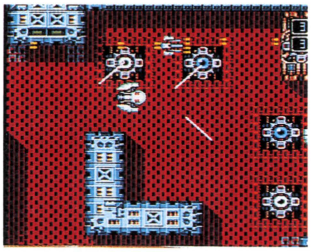
この『メタルストーカー』は、軍が開発した「クラフトシップ」を操るシューティングゲームだ。入手した兵器ユニットを使い分けたり、砲台を固定したまま移動できるといったシステムも取り込まれている。ミスしても兵器のレベルはそのまま残る。また、コンティニューしてもそれは同じだ。



⬆画面では分からないが砲台を固定



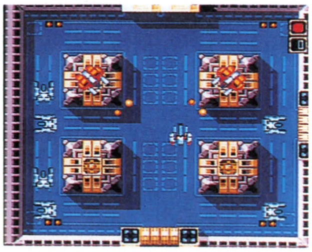
⬆基地内に爆撃機が…。撃ち落とすことができないので注意



⬆このエリアの４隅からレーザーが放出されている。よけろ！

シールド耐久力は4

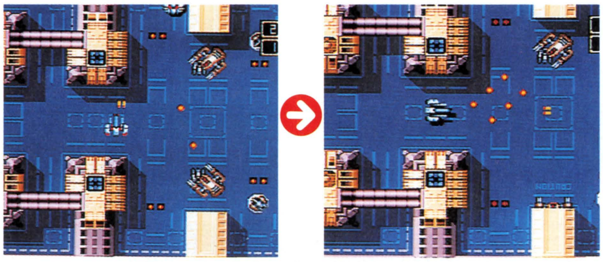
ライフはシールド制で４ダメージ受けると自機を１機失う。自機の状態は、プレイ画面の右上のライフで色により表示される。残りのライフと色の関係は、４で緑、３で黄、２で赤、１で赤が点滅する。ゲームに熱中していると見落としがちだが、常に気を配ろう。



⬆動きまわる戦車と４つの砲台。ふと目を右上に移すとライフがなーい

砲台を固定して移動

このゲームでは、１ボタンで砲台の固定と解除がいつでもできる。固定していると、かなり楽に闘える場所が多数ある。例えばある一定の方向のみに敵がいる場合や狭い通路に敵がぎっしりといる場所などでその威力を発揮する。これを使わないと進めない場所もある。



⬆進行方向に敵が待っている

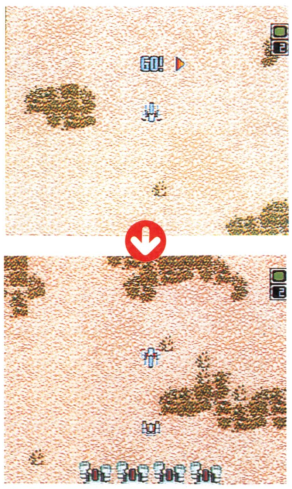
⬆固定していると攻撃が楽だ

メッセージについて

このゲームを進めていく途中、画面に下の４種類のメッセージが出たり、コールされたりするときがある。これはプレイの進行を手助けする重要なメッセージだ。

GO	進行方向を示す。多くの場合、アイテムがある
WARNING	ボスが出現する時にメッセージが出る
DESTROY	破壊するものがあるときはこのメッセージ
DANGER	ライフゲージが赤い点滅になった場合に出る

⬆指示がでた！ 一体何が…

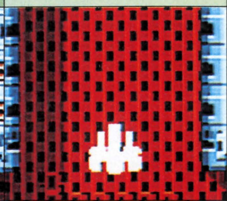
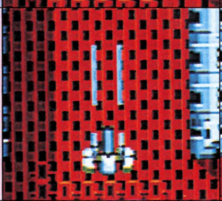
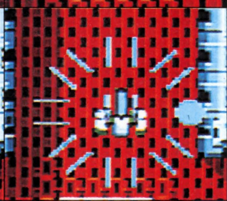
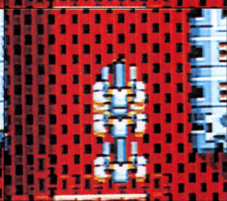
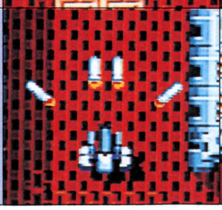
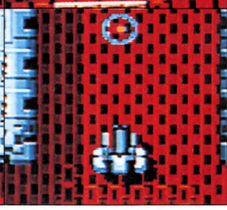


⬆敵の手前に兵器があった!!

5種類の兵器を自在に操る

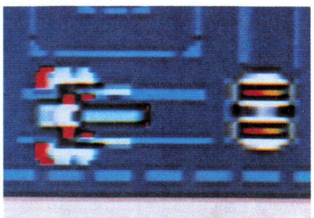
兵器ユニットは5種類あり、同じユニットを取ることで最高4段階までレベルアップする。セレクトボタンを使用すると各兵器の防御が使えるが、これは危険だと思ったときに使う回避装置だと思っていい。防御はレベルアップせず、使用すると兵器レベルが下がる。


ホーミングって役に立つ

	攻　撃	防　御	特　徴
レールガン			最初から装備されている兵器。レベルアップすると攻撃範囲が広がる。防御は敵の弾を4発無効にする
ガンマレイレーザー			貫通力があり、ガンよりも強力だが1方向しか撃てない。防御は1発のみ8方向に同時にレーザーを出す
サテライトボム			後方に、浮遊機雷を射出していく。レベルアップは出る機雷の数が増加。防御は機体を上昇させ敵弾をかわす
ソニックウェーブ			自機を中心に衝撃波を発生させ、敵や敵弾を破壊する。防御は衝撃波を、カッターのように出し、無敵となる
ホーミングミサイル			誘導ミサイルを発射。レベルアップは発射される数が増える。防御は一定範囲内にダメージを与えるボム

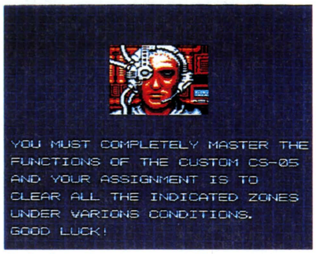
回復アイテム

「クラフトシップ」は、ダメージを受けた場合、各エリアに配置されている回復シールドユニットをとることによって最大まで回復することができる。また、シールドが「4」のときにこの回復ユニットを取ると、1機増える。


シールドがあと1つ。こんなときに回復アイテムがあるとうれしい

7つのバトルフィールドが待ち受ける

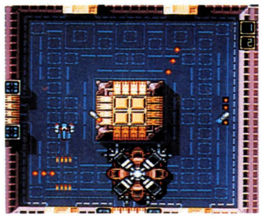
ステージは全7ステージで各ステージは2つのエリアとボスのエリアの計3つで構成されている。各エリアはクリアのための条件として、ターゲットを破壊しなければならない。ターゲットは各エリアで異なり、一定数敵を倒したりボスを倒すと次に進むことができる。EXITが出たら脱出しよう。

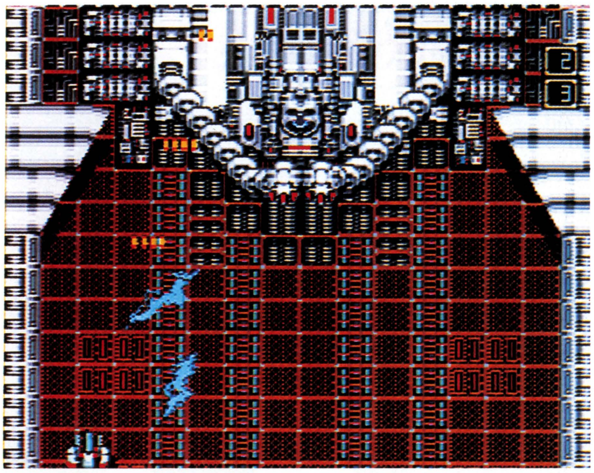


命令を受けている。外人らしい

ステージ1

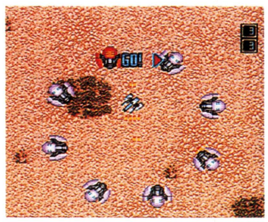
このステージ1は「コンピューターポリス」と呼ばれ、基地内を舞台とする敵の攻撃はかなりきつく、1面でも油断は禁物だ。目的は都市のネットワークの破壊／


中ボスだ！ 敵のホーミングに気をつけろ

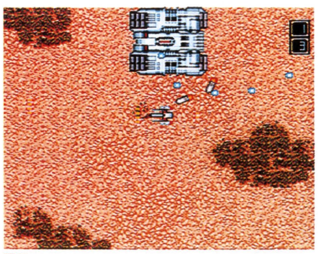

これがステージ1のボスだ！ 青い稲妻は敵の誘導レーザーだが、落ち着いて戦えばそんなに強いボスではない。弱点は中心の顔だ。レーザーで仕留めよう。

ステージ2

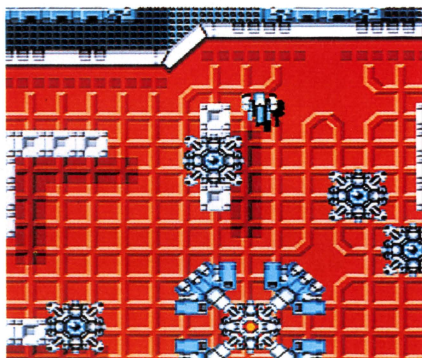
ステージ2は「ジオ・フロント」と呼ばれ、広大なフィールドや湖に現れる敵は多彩な攻撃を仕掛けてくる。目的は地下にあるコントロールセンターを破壊すること。


回転しながら弾を撃つ敵。オレンジの奴を倒せ

この戦車を倒すと地下への入口と変わる。ホーミングなら楽勝だ



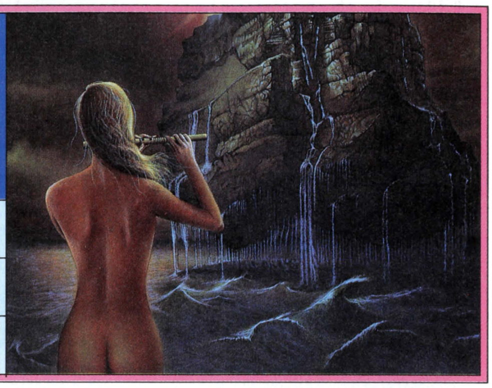
ステージ2のボス。ここまでくるのに苦労した。もう一息だ



アイ・ジー・エス

発売日が6カ月遅れた『魔笛伝説アストラリウス』もようやく完成。あとは6月21日の発売日を待つばかりだ。構想から完成まで2年の歳月を要した苦心の作だ。このほか、タイトルにあがっていた『トリッキー』も、6月28日に発売される。これでアイ・ジー・エスのラインナップも一段落と思いきや、新作の情報が流れてきた。CD-ROMのゲームということ以外は不明だが、8月には発表できるかもしれないとのことだ。

魔笛伝説アストラリウス

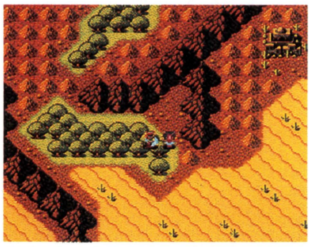


このゲームは主人公が音楽家で、音楽の演奏で敵を倒したり、HPを回復したりするRPG。過去何度か紹介してきたが、今回は基本的なシステムのおさらいと、ゲーム前半のさわりの部分を紹介していこう。

6月21日発売予定	6300円(税別)
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

音楽で世界を救う異色RPG!?

この『魔笛伝説アストラリウス』は異世界「アストラリウス」を舞台にしたロールプレイングゲーム。主人公は剣を持った戦士ではなく、音楽家。楽器を使っての演奏で敵を倒していくところがユニークだ。この世界では音楽が神聖なものとされ、魔法のような力を持つ。主人公は持ち前の音楽の才能を武器に、魔物たちに立ち向かうのだ。

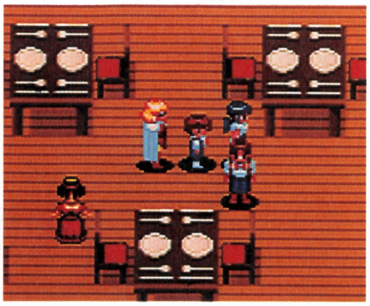


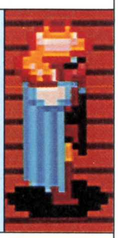
このアストラリウスは、音楽が力を持つ不思議な世界となっている

主人公は音楽家たち

このゲームの主人公は4人の見習い楽士だ。名前はひらがな、カタカナ、アルファベットの3種類の表記ができる。メインの主人公はフルート奏者だ。マップや戦闘画面のとき、4人のキャラクタの並べ替えもできるのだ。

4人の音楽家が冒険をする



フルート奏者	トランペット奏者
	
愛と勇気にあふれる16歳の少年	勝ち気だが心は優しい女の子だ
パーカッション奏者	**バイオリン奏者**
	
小さな体にガッツがあふれる	ちょっとキザで女ったらしだ

音楽を奏でて攻撃

主な攻撃のコマンドは「えんそう」と「アステス」がある。「えんそう」はこのゲームの特徴でもある、音楽の演奏による魔法の攻撃だ。これにはキャラクタ1人で攻撃するソロ魔法と、4人のキャラクタ全員で攻撃するアンサンブル魔法がある。それに対し「アステス」のコマンドは、主人公たちの味方キャラ、アンドロイドの戦士「アステス」が攻撃を代行してくれる。主人公たちの魔法のレベルが低いときなどは、ひたすらこの「アステス」に頼るのだ。

アステス



アステスは普段は玉になっているが音楽の力で戦士になる

アステス攻撃



一撃必殺の攻撃法だ

ソロ攻撃



音楽を奏でての攻撃だ

アンサンブル攻撃



4人で一つの演奏をすることで、より強力な攻撃となる。迫力ある音楽が敵キャラを圧倒するのだ

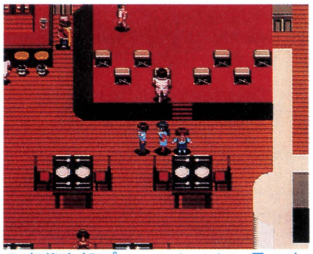
魔笛の伝説をめぐる冒険が始まる

冒険の舞台である「アストラリウス」とは、異次元空間に重なって浮遊する5つからなる大陸だ。各大陸によってフィールドやダンジョンなども変わってくる。

呪われし滅びの神が作り出した魔物たちから、平和な世界をとりもどすのが目的だ。そのためには、各大陸にある、宇宙の力の結晶「ラピストーン」を集め、世界を救うとも、滅ぼすともいわれる「魔笛」の謎を解き明かすのだ。

怪しげな作曲家

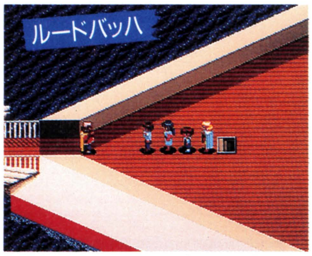
このゲームはプロローグ的なイベントで始まる。豪華客船プリンスタイタン号で、見習い楽士をしていた主人公たちは、ひょんなことから、謎の作曲家「ルードバッハ」の楽譜を手にしてしまう。そして その楽譜を演奏してみるとにわかに空が曇りだして…。



豪華客船プリンスタイタン号の中。バイオリン奏者を探すよう言われる



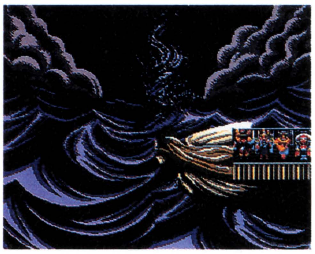
バイオリン奏者を見つけた。メッセージは漢字まじりで読み易い



すべてはこの怪しげな作曲家ルードバッハとの出会いから始まった

突然竜巻きにのまれて

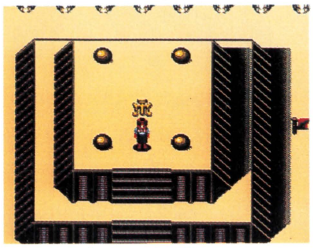
ルードバッハの怪しげな楽譜を演奏した主人公たちは、現実の世界から異次元世界「アストラリウス」へ転移してしまう。このシーンがビジュアルデモとなっている。暗雲と竜巻きが主人公たちを飲み込む、壮大なビジュアルと音楽が流れる。



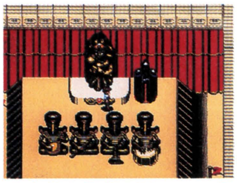
ルードバッハの楽譜を演奏した途端海が荒れ、竜巻きが起こり始めた

妖精の国アストラリウス

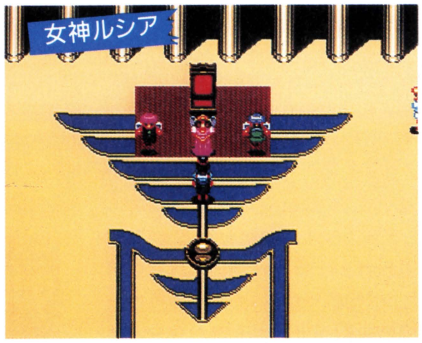
「アストラリウス」に転移した主人公のバイオリン奏者が目覚めたところは、ルシアナの大陸の「女神ルシア」の宮殿。ほかの仲間の3人とは離れ離れになってしまっている。そこで主人公は女神ルシアからアストラリウスの世界を救ってほしいと頼まれる。戦闘士アステスと出会うのもここだ。そのほか、この宮殿には、アストラリウスの伝説「ラピストーン」や「魔笛」についての説明が記されている古書があったり、冒険に必要なアイテムが手に入ったりするのだ。宮殿を出るときに、仲間の1人トランペット奏者と再会する。宮殿を出ると敵の魔物が支配するフィールドが広がる。このフィールドには昼と夜があり、昼と夜とで町の人のセリフが変わるのが目新しい。



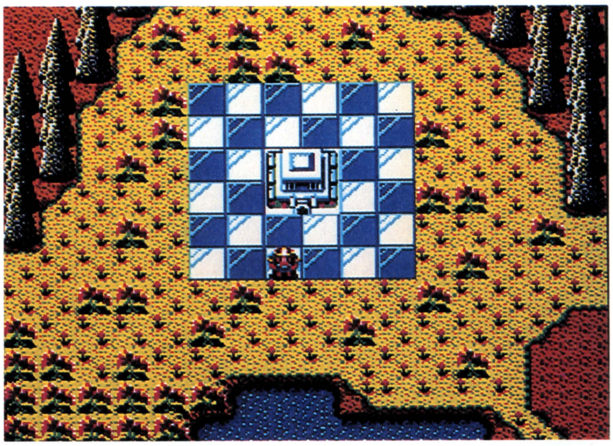
そして主人公が目覚めたところは見たこともない宮殿の中だった



奇妙な彫像が並ぶこの部屋でアステスと出会うのだ



女神ルシアにアストラリウスを救うよう頼まれる主人公。冒険の始まりだ

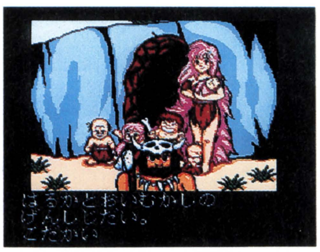


宮殿から旅だったキャラクタ。フィールド画面ではキャラクタが小さくなって見える。さあ出発だ！

トリッキー

6月28日発売	6700円(税別)
パズル	2M

『トリッキー』はコミカルなキャラクタでプレイするパズルゲーム。マイキャラを操作し、かわいいキャラクタの形をしているブロックを一定の時間内に消していくのだ。消し方はブロックを飛ばして、うまく同じブロック同士をぶつければOKだ。簡単なようだがこれがなかなか難しいのだ。頭をひねりかなり計画的に消していかなければクリアは難しい。ファンタジー編、特撮ヒーロー編、オカルト編、原始時代編、戦国編のシナリオの中にそれぞれ10ステージ用意されている。各シナリオのオープニングとエンディングにはアニメビジュアルもあるのだ。



オープニングデモの画面だ



同じ動物のキャラクタのブロックをぶつけよう

リバーヒルソフト

発表から1年、『BURAI 八玉の勇士伝説』をいいものにするためがんばってきたリバーヒルソフト。発売日も8月9日に決定して後は発表を待つばかりとなった。気の早い話だが、続編の発売予定はあるのかとメーカーに聞いてみると「『BURAI 八玉の勇士伝説』の人気しだいでは発売の可能性はありますよ」とのことだ。また、このほかにも新しいソフトの企画が何本か挙がっているともいってくれた。

BURAI 八玉の勇士伝説

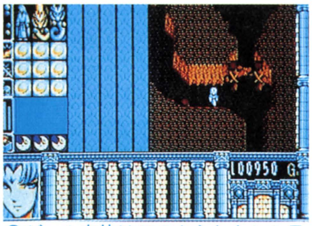


闇と光の壮絶な戦いを描いた『BURAI 八玉の勇士伝説』。今号では八玉の勇士1人1人の説明と、2億4千万の敵とどのように戦っていくのかを、そして、細かく設定されたパラメータを紹介しよう。

8月9日発売予定	7200円(税別)
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	―――

八玉の勇士で御子を守れ

『ラストハルマゲドン』の飯島健男氏がシナリオを担当。さらにアニメ『聖闘士星矢』の荒木伸吾氏と姫野美智氏が、キャラクタデザインとビジュアル原画を担当。このような、その道では名の知れた一流の制作者たちが作り上げた『BURAI 八玉の勇士伝説』。しかし、すごいのは制作者だけではない。9つの章を通して描かれる壮大なストーリー。1〜9の各章の始めに映し出されるオープニング。また、オープニングは絶えずアニメーションし、全ての章を合計すると40分にもなる。その上、10人以上の声優が気合の入った声で盛り上げてくれるのだ



⬆ゲーム自体はこのような上から見た画面で進行する

ビジュアルはどんどんすごくなる!

前号で「リバーヒルソフトの人達は凝り性で、気に入らないグラフィックを(特にビジュアル)納得のいくまで1ドットずつ修正している。」と書いた。今こうして古いビジュアル(6ヵ月程前)と新しいビジュアルを見比べてみると、ヨリ描き込まれた新しいビジュアルに目を奪われてしまいそうになる。その上アニメーションしてしまう。


➡半年ほど前のグラフィック


⬆でやっぱり、こっちがイイ

八玉に選ばれし八人の勇士

闇の帝神ダールの闇をはらす力を持つ、光神リスクの力を宿した「光の御子」。この御子を守るのが、八玉の勇士の役目。8人もいるのだから、カッコイイ青年もいれば、小さい子供もいる。そうかと思えばヨボヨボの年寄りなど、八玉の勇士の年齢層は幅が広い。


⬆この子が「光の御子」



青　ザン・ハヤテ

頭で考えるよりも先に手が出てしまう、もと海賊の荒くれ者。ほかの7人の勇士に対して非友好的で、顔に似合わずヒーローらしくない一面も…。しかし、高いところが苦手なんていうカワイイところもある。

「草尾　毅」が声を担当。

白　幻　左京

何事にも沈着冷静、的確な判断力で物ごとにあたるその姿は、日本の武士を思わせる。ところが知ってビックリ実は竜の一族の頭領で、水竜の化身。ゲーム序盤は金竜と銀竜をお供にバッタバッタと敵をなぎ倒すのだ。

「塩沢　兼人」が声を担当。





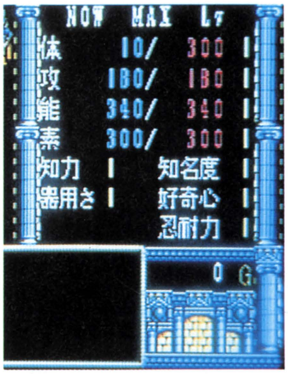
紅　リリアン・ランスロット

針1本で攻撃から治療まで何でもできる針術の名人。初恋の男の子を捜して旅を続ける途中、自分が勇士ということを知らされる。ほかの勇士とは友好的なのだが、ハヤテだけはどうにもこうにも友好的になれない。

「富沢　美智恵」が声を担当。

細かく設定されたパラメータ

このゲームのパラメータには、「体力」や「攻撃力」などの見慣れたもののほかに、「忍耐力」や「好奇心」など、他のロールプレイングゲームではあまり見られないものが存在する。これらのパラメータは戦闘によるレベルアップで、値を増やせる。このほかにも「行動」というコマンドで、「攻撃力の訓練」や「忍耐力の訓練」などを選択して、マップを歩くだけでもレベルアップできる。



いろいろなパラメータがある。どれを上げようか迷ってしまう

忍耐力

総勢2億4千万人の敵（実際には1度の戦闘では1～数万人の敵を相手にする）から繰り出される激しい攻撃を、どれだけ防げるかを示すパラメータ。要するに俗にいう「防御力」のことなのだ。この値の低いキャラクタには常に気を配り、回復したほうがよい。



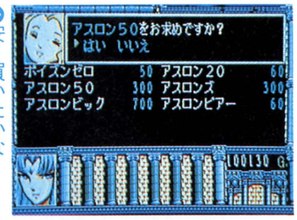
うーっ。耐えて耐えて耐え抜かなくては

知名度

「知名度」とはキャラクタの名前が、このゲーム中の世界でどのくらい知れわたっているかを示すもの。この値が高ければ高いほど物を高く売ることができ、安く買うことができる。しかし、この値が低いとそれなりに、お金の苦労を背負うことになる。



まずは行動選択



安く買いたいな



よし！ レベルアップしたぞ。危険なところを進まなくては進歩は無いってもんだ

好奇心

戦闘の後に、たまにだがアイテムが出現する。しかし、「好奇心」のパラメータが低いとアイテム（ストーリー上必要な物は除く）を見つけられないことがある。また、隠れショップの発見にも関係してくるのだ。



やった一鍵を見つけたぜ！ これで俺も自由の身ってわけだ

黄 クーク・ロータム

動物が大好きで、素直で心のやさしい子供。父のもとに黄玉が届くのだが、なぜクークがこの黄玉の所有者になるのかはゲームをプレイしてからのお楽しみだ。ほかの勇士にはあまり心を開こうとはしない…。

「皆口　裕子」が声を担当。





藍 ゴンザ・プロット 赤 マイマイ・プロット

ゴンザ（左）は頭は良くないが力持ち。マイマイ（右）は頭のいい口達者。両親を殺されその仇討ちに行く途中で、自分たちが勇士だということを知る。

藍「郷里　大輔」が声を担当。

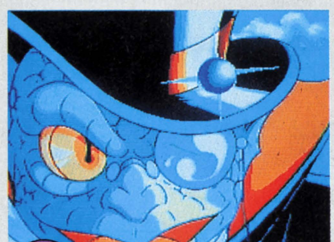
赤「渡辺　菜生子」が声を担当。

紫 アレック・ヘストン

占いを本職とする。しかし、占いの術を使ってイタズラすることもある、お茶目な年寄り。頼まれたらイヤといえない性格で、ほかの勇士からの信望も厚く、特にクークやマイマイといった幼い子供をかわいがる。

「宮内　幸平」が声を担当。





緑 ロマール・セバスチャン7世

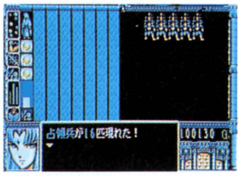
一見トカゲのようなリザース族のロマールだが、実は由緒正しい貴族の出身。何を考えてか、サーカス団に入り曲芸や剣術を覚えた風変わりな男。誰にでも公平な態度で接するので仲間からは信頼がある。

「矢田　耕司」が声を担当。

戦闘時3パターンの敵表示

『BURAI　八玉の勇士伝説』では、ボス格の敵とそうでない敵を画面表示のしかたで差別化している。ボス格の敵はかなり大き目に、表情がわかるくらいの大きさで表示する。普通のザコ敵は8人まで一度に表示され、1人1人まできちんと描き分けてある。しかし、9人から数万人までのザコ敵は簡略化され、1つの群れで表示される。この時人数は群れの上に数字で表示される。





敵が16匹か、ちょっと少なめかな。物たりないぜ

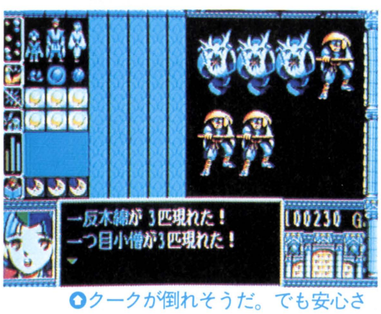
いつもはこの表示の戦いが最も多いんだ。左京1人でも楽勝！楽勝！



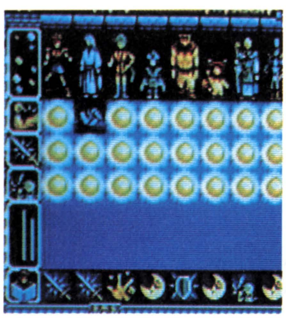
ボス格の敵との戦闘。ニヤケタツラしてやがるぜ！　しかし、必殺技はほとんどきかないから気をつけろ。う～ん、でも勝てるかな？

死んでも死なない?

このゲームでは、戦闘シーンで勇士とその仲間が死ぬことはなく、戦闘に参加できなくなるだけだ。なぜなら、『BURAI　八玉の勇士伝説』はストーリー重視のゲーム。なのにそのストーリーの核であるキャラクタが、重要なシーンで死んでしまっていては、このゲームの面白さが半減してしまうからだ。



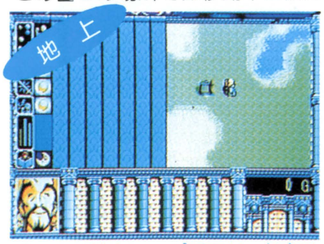
クークが倒れそうだ。でも安心さ



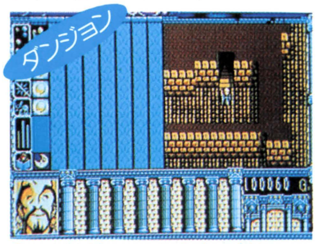
あれっ、左京どうしたんだろう

マップの表示も3パターン

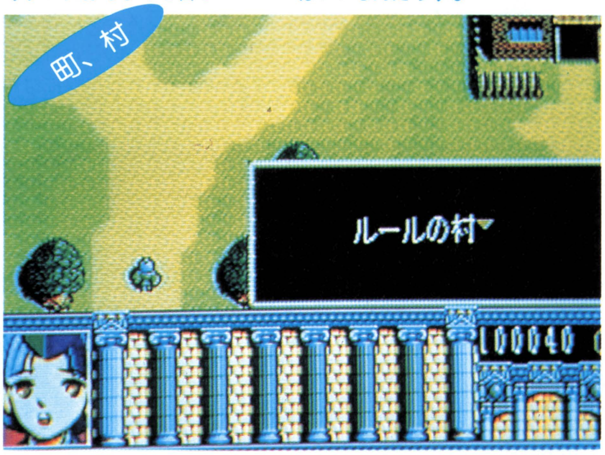
マップの表示は地上、ダンジョン、町(村)の3つに分けられる。しかし、地上とダンジョンにはハッキリした違いはなく、基本的にこの2つの場所では移動中に敵が出現し、勇士たちの行く手を阻む。次に、町では「行動コマンド」を実行して歩いていても、経験値が入らないので、することをしたらサッサと戦いましょう。



これは地上マップ画面だ。年寄りのアレックスにはちょっと苦しい



ここはダンジョンだな。敵もいっぱいいるんだろうな



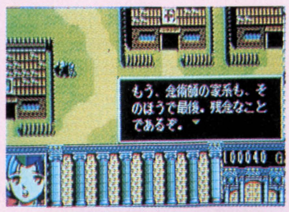
村では経験値は入らないけれど、経験値以上に得るものは大きいんだ。たとえば情報とかね

そして町の中は

町では敵との戦いによって傷ついた体を治療したり、武器や冒険の手助けになる薬などのアイテムを売買できるほか、勇士たち自身のことやストーリーに関係ある情報などを得ることが可能である。また、ほとんどの章には町が存在するので、町を拠点に地道にゲームを展開するのをお勧めする。しかし、町を利用するにはお金が必要になってくるので、必要な物以外は余り買わないように心がけよう。



クークは動物と話せる



僕は1人じゃないよ！



僕の知名度はどうかな



治療方は2種類ある

OTHER MAKERS

ついにPCエンジンに火がついた！　5月号でお伝えした「パルソフト」に引き続き、またしても新たに参入したメーカーがある。「日本電気ホームエレクトロニクス」、そうPCエンジンのハード関係を発売しているメーカーである。詳しくは本文を参照のこと。　また、今号で特集しているニューCD-ROM²が出される関係か、いくつかのメーカーに動きがあった。今後、まったく予断の許せないPCエンジン界である。

アトラス

アトラスの『メソポタミア』に続く新作は『雀偵物語2（仮称）』。日本テレネットの『雀偵物語』の続編にあたるわけだが、１作目も実際はアトラスが開発したものだ。もちろんCD-ROMで、麻雀アドベンチャーであることに変わりはない。発売は冬ぐらいになる。　『メソポタミア』のほうは、アトラスの参入第2弾のアクションゲームになる。現在全12面中、7面まで出来上がっている。9月頃の発売を目指し、鋭意開発中といったところだ。





↑『メソポタミア』の最新画面。異色なアクションゲーム

←今回は前作の画面写真で我慢してね♡な絵がｇｏｏｄ！

タイトー

CD-ROMユーザーに飛びきりのビッグニュース。タイトーがついにCD-ROMに参入／　その第１弾は『斬』。基本的にはパソコン版の『斬～陽炎の時代』がベースになっていて、シナリオはタイトーのオリジナルだ。発売日はまったく未定の状態。

もう１本はHUカードの新作で『ヒット　ジ　アイズ』。業務用で最近出たばかりのホッケーゲームの移植になる。発売は『斬』よりも早く、9～10月になりそう。

↓パソコン版『斬～陽炎の時代』だ

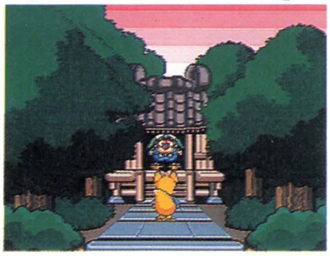


天狗が主人公のシューティング『はなたーかだか⁉』は8月9日の発売を待つばかり。編集部内でもなかなか好評なゲームだ。



↑『ヒット　ジ　アイズ』

↓妙なノリの『はなたーかだか⁉』



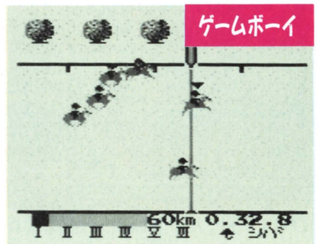
ナムコ

お待たせしました。ついにナムコの隠しダマの登場です。その名も『ワールドジョッキー』。タイトルからわかるように『ファミリージョッキー』の移植もの。最近ではファミコンばかりでなく、ゲームボーイにも移植され、話題を呼んでいるゲームである。

この『ワールドジョッキー』の最大の特徴は、４人同時でレースができるということ。多人数プレイをウリとするPCエンジンならではのもの。詳細は次号で紹介する。



↑ご存じ『ファミリージョッキー』



↑こっちはゲームボーイ版



↑人気の「カモノネギ」などの出走馬

↓ＰＣエンジン版はだいぶリアルだ



→下のメーターが現在の馬の状態を表している



日本電気ホームエレクトロニクス

PCエンジンのハードメーカー、つまり日本電気ホームエレクトロニクス(NEC)が自らソフトを発売する。第1弾はHuカードの『ゲンジ通信あげだま(仮称)』。「デラックスボンボン」で連載中のマンガをゲーム化した、横スクロールのアクションゲームだ。年内には発売したいらしい。その他にも、CD-ROMソフトを企画進行中。

ココナッツジャパン

最近CD-ROMでも『パチ夫くん幻の伝説』を発売したばかりだが、今回はHuカード版『パチ夫くん十番勝負』の画面を初公開。基本的なシステムはCD-ROM版と変わりはない。しかし、『幻の伝説』は電動ハンドルが付属され高価だったのに対し、『十番勝負』はHuカード単体での発売になるので、価格は下げられる模様。



『パチ夫くん十番勝負』の画面写真

パチンコ台は『幻の伝説』より少ない



アスク講談社

順調に開発が進行している、アスク講談社の『太閤記』の新しいゲーム画面を入手した。毎号紹介しているように、戦国シミュレーションのこのゲーム、登場武将数700以上と、とてもスケールの大きなものになっている。

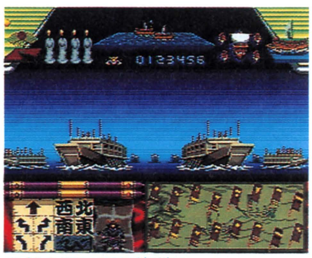
そろそろゲームの全体像が見えてきたと思うが、どうだろう。



しんがり部隊の布陣画面

各部隊を編成するときの画面





船を用いての海戦シーン

サン電子

サン電子の最新ゲームは、最近人気急上昇中のクイズゲーム。タイトルは『クイズの星(仮称)』。現在はまだデモしかできていない。

パルソフト

『マジカルチェイス』の開発も好調。発売日はまだハッキリと決まっていないが、どうやら8月の中旬になりそう。

マイクロキャビン

先月号の「先取りソフト情報」でお伝えしたCD-ROMの最新作は『大戦略シリーズ(仮称)』に決定した。前作にはなかったキャンペーンモードが加わる予定。

アスミック

企画は出ているとのことだが、発表の段階ではないそうだ。発表待ち、といったところか

エイコム

いつも突然の発表が多いので、いつ新作が出るのかわからない。ただ、現時点では予定なし。

クリーム

現在、何かしらの企画はあるとの話。発表を心待ちにするしかないか…。

工画堂スタジオ

まだ、企画段階で発表できるのは先の話になりそうだ。次も同社のパソコン版からの移植かな?

サリオ

『大地くんクライシス』で新天地を築いた同社。ぜひとも、次のソフトも奇抜なアイデアの作品を。

T.S.S.

「年1本での発売で…」ということだが、そろそろ発表されてもいいのではないだろうか…

データイースト

現在、まったく予定が立っていない。「東京おもちゃショー」でもPCエンジンは出展の予定なし。

データウエスト

『ライザンバーII』の発売が間近に迫っている。難しいゲームだが、最終面の音楽は必ず感動する。

テンゲン

『クラックス』から約1年。そろそろ、予定されている3本のうち1本でも、発売されてもいいと思うのだけれども…。

トンキンハウス

秋の発売を予定に現在開発中とのことなので、近々発表できるのではないだろうか。

日本コンピュータシステム

やや開発が遅れぎみの『魔物ハンター妖子』。1日でも早く妖子に会いたいなあ。

パック・イン・ビデオ

先月号でお伝えした開発中のソフトのタイトルは『パワーゲイト』に決定した。

ビデオシステム

パズルゲームを制作中とのことだが、タイトル、内容についてはまだ未定だ。

ヒューマン

ニューゲームの詳細については、どうやら次号で発表できそう。なんともスゴイゲームだというが…。

ホームデータ

『ホームデータの囲碁(仮称)』が現在、ラインナップされている。ただ、発売日に関してはまだ未定。

メディアリング

画面がチョコっと公開された、『スパイラルウェーブ』と『トイレキッズ』だが、まだ未定。

UPL

斬新なシステムのゲームが多いUPLだが、次の作品はまだ未定だそうだ。

ユニ・ポスト

シューティングゲームを開発中ということはわかっているのだが、現時点では発表できないそうだ。

ライトスタッフ

さる5月24日、遅れに遅れていたパソコン版の『アルシャーク』がついに発売になった! パソコンがこの調子だと、来年の夏とはいうものの、はたしてPCエンジン版はいつになることやら…。



Enjoy Hudson
the VII th
第7回
キャラバン公式認定ソフト
今年も熱い闘いの季節(とき)がやって来た!
BONUS 500
キャラバンモードにかくされたボーナスキャラクターは高得点へのカギだ。のがさずしとめろ!!
どのステージも変化に富んでおり、待ち受けるボスキャラはまさしく強大。まさに"ファイナル"だ!!
レーザー・ファイヤーなど、各武器の攻撃方法が3パターン変えられるセットアップモードを新設。自分に合ったパターンはどれ?
1991年第7回キャラバン公式認定ソフト
FINAL SOLDIER
ファイナルソルジャー
PC Engine
過去と、そして現在の地球を守るため、ドライアードは
未知なる時間の彼方へと旅立っていく……
7月5日発売　4メガ　希望小売価格 6,500円(税別)
テレホンPCランド
PCエンジンの最新情報が聞ける
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900 広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ヒル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡



興奮を先取りする、
ハドソンの最新情報ホット・ライン。

テレホンPCランド

■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900
■大阪/06-251-9900 ■広島/082-814-9900 ■福　岡/092-713-9900

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

Enjoy Hudson

危険なまでにドラマチック。

3年ぶりに宇宙へ舞い戻ったコブラを、とっておきの危険が熱烈歓迎。いくつもの危険をクリアしてきたコブラですら、「コイツはかなり厄介だぜ」と苦笑いを浮かべた。
殺るか、殺られるか。スピーディに展開するストーリーは、息もつかせないほどにスリリングでドラマチック。過激なアクションあり、個性派のキャラクターあり、そして迫力満点のサウンドありと、映画に勝るとも劣らないクオリティ。
CD·ROM² だから完成した、
究極のスペースハードボイルドAVG
「コブラII −伝説の男−」。
圧倒的な面白さで、いよいよ6月7日、登場。





●難攻不落の空飛ぶ要塞・空中刑務所へ単身潜入。



●激しい波のように、悲しみと憎しみがふたりの胸に…。



●炎の惑星ブルメリアに、怒りのサイコガンが炸裂。

SPACE ADVENTURE

コブラII
—伝説の男—

寺沢武一

6月7日発売予定・予価¥6,500(税別)

PCエンジン CD-ROMシステム
DIGITAL COMIC ROM ROM

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

Victor

事件だ!!

これこそCD-ROM。これこそ推理ゲーム。

名探偵シャーロック・ホームズの難事件をPCエンジンCD-ROM初の実写ビデオ取り込み映像で再現。そう、画面のなかでビデオが流れるのだ。驚きの画面とゲーム展開…今までの常識を破ったまさにこれは事件だ!

6月
発売予定
希望小売価格
¥7,200(税別)






シャーロック・ホームズの探偵講座
Sherlock Holmes Consulting Detective

ICOM
ICOM SIMULATIONS, INC.

迷路の中で時を忘れる! フランス生まれのおしゃれなアクション・ゲーム!

SQWEEK スクウィーク

スピーディーな動き、よく練られた迷路、ゲームを盛り上げる豊富なアイテム、次々と登場するモンスター、ワクワクドキドキの全99面。制限時間内に君は何面クリアーできるか!

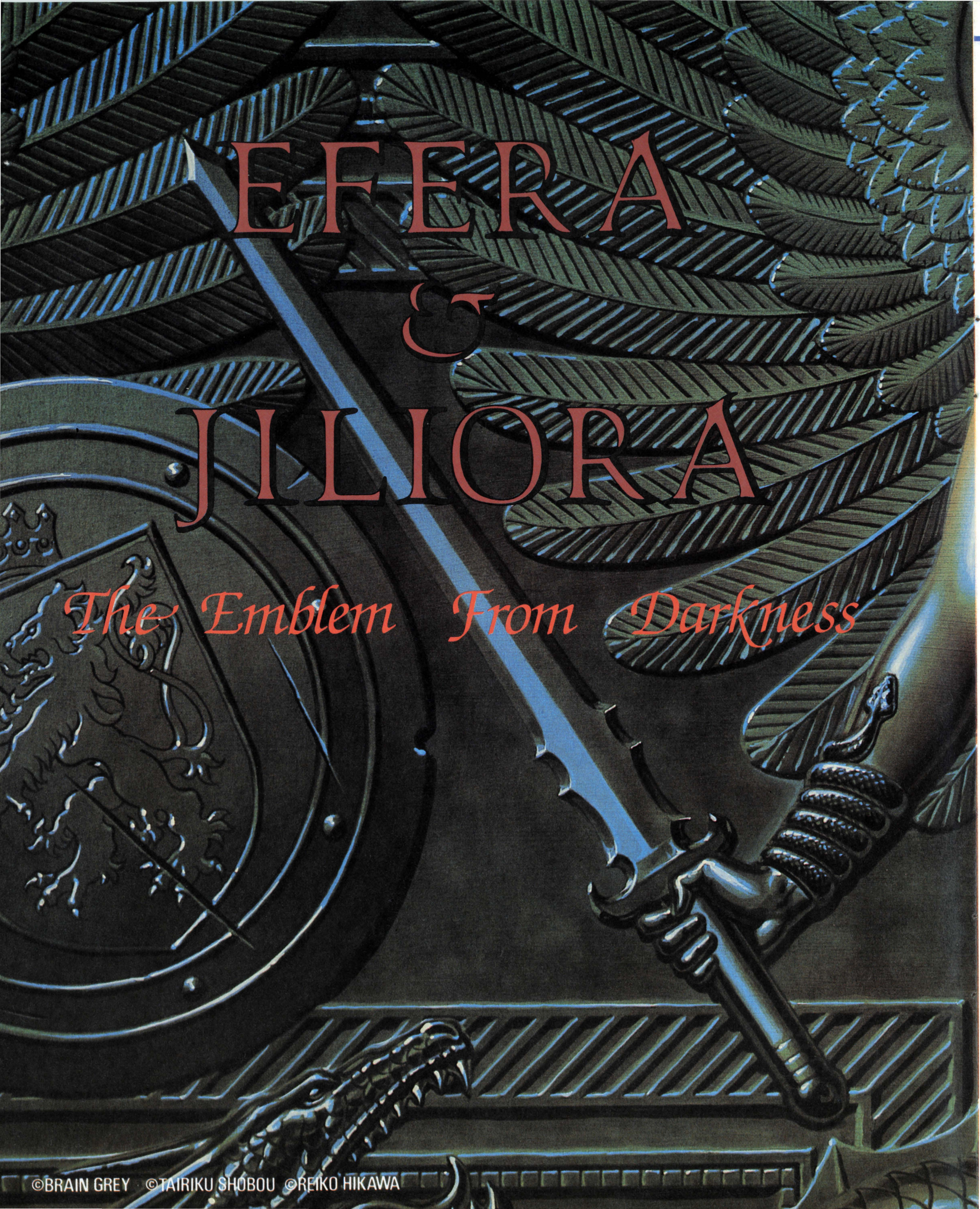
8月発売予定 希望小売価格 ¥6,400(税別)






INFOGRAMES

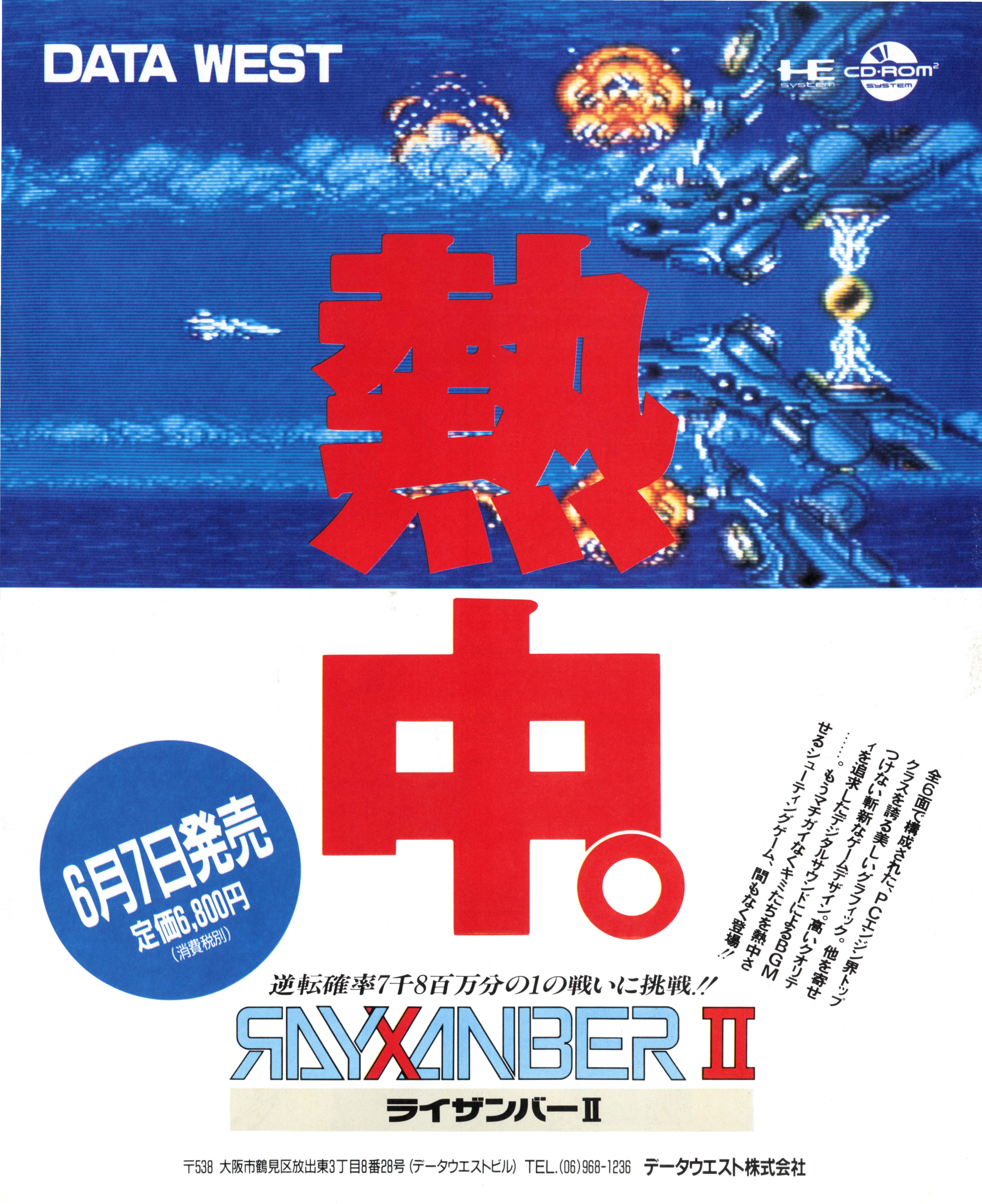
発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16


EFERA
&
JILIORA
The Emblem From Darkness
©BRAIN GREY ©TAIRIKU SHOBOU ©REIKO HIKAWA

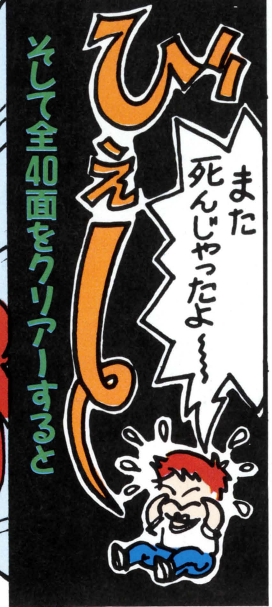


PC Engine
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
THIS IS A NEW WORLD FANTASY.
AN ACTION ROLE PLAYING GAME, TOTALLY MADE IN JAPAN.
Brain Grey CO., LTD.
NI BLDG. 1-6-7 IIDABASHI, CHIYODA-KU, TOKYO
User Info. 03-3230-0664 Tel. 03-3264-3039


PC Engine
改造町人
シュビビンマン2
新たなる敵
今度もまけられない!
普通の生活を賭けた、地球レベルの戦い。
発端は街角、決着は宇宙。
好評発売中!!
価格6,600円(税別)
熱狂の2大続編
さらなる興奮の次元へ。
コミカル、それでいてドラマティックな
シュビビンマンサウンドがいまここに!!
●CD「シュビビンマン1+2」
好評発売中!! ■CD:TOCT-6114
税込定価¥2500
©1991 NCS Corp. 発売元:東芝EMI株式会社
好評発売中!!
価格6,500円(税別)
MOTO ROADER II
モトローダーII
TV·CM
放送決定!
HE system
HuCARD
Masaya メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311~5(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時 18時


DATA WEST
PC Engine HE system
CD-ROM² SYSTEM
熱中。
6月7日発売
定価6,800円
(消費税別)
全6面で構成された、PCエンジン界トップクラスを誇る美しいグラフィック。他を寄せつけない斬新なゲームデザイン。高いクオリティを追求したデジタルサウンドによるBGM……。もうマチガイなくキミたちを熱中させるシューティングゲーム、間もなく登場!!
逆転確率7千8百万分の1の戦いに挑戦!!
RAYXANBER II
ライザンバーII
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236 データウエスト株式会社







PC Engine HuCARD

CIRCUS LIDO サーカスライド

先着500名！ クリアーメダルプレゼント！

全40面クリアーした方には先着500名様にサーカスライド特製シルバーキーホルダーをクリアー賞としてプレゼント！
官製ハガキに、最終ラウンドのパスワードとユーザーズカードのナンバーを併記して、ユニポスト オブ ジャパンまでドンドン送ろう。

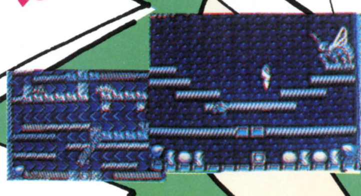
狙いは最終ラウンドのパスワード！

さあ、注目！シューティングの好きな人もロールプレイング、またはアクションの好きな人も、この「サーカスライド」に挑戦してくれ。ルールは簡単。主人公のカメレオンを操作して画面内の昆虫を全て飲み込み、食虫植物に食べさせ出口に行く。これでラウンドクリアー。しかし、出口までの道のりは決して楽ではない。昆虫はいなくなったがパズルという大きな壁が君の前に立ちはだかるだろう。
40すべてのラウンドをいちはやくクリアーするのは誰だ！銀色に輝くクリアーメダルを手にするのは　君かもしれない……



税込価格5,400円
(税抜価格5,243円)



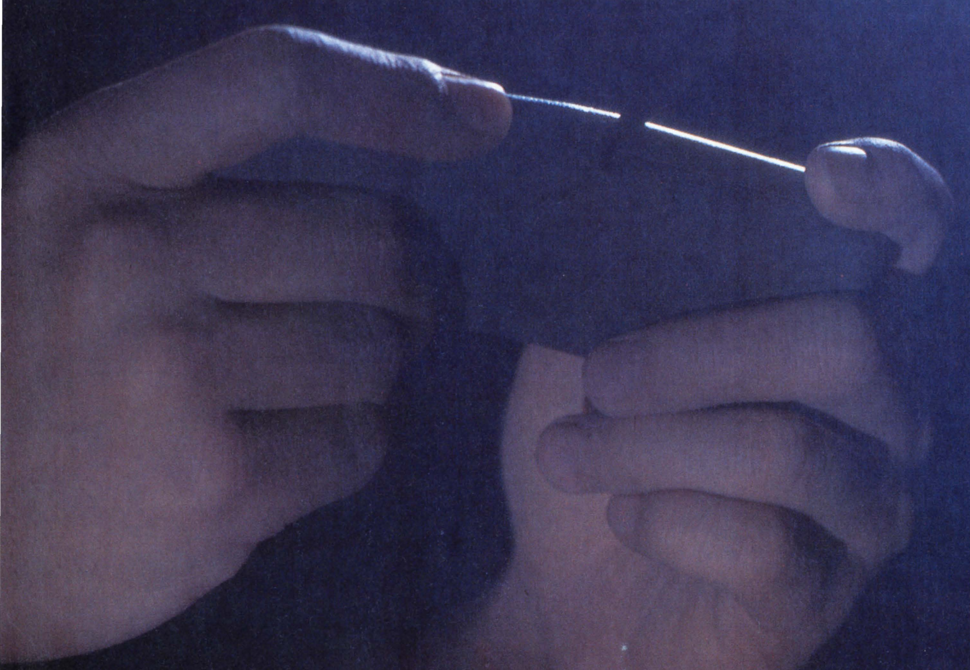


株式会社 ユニポスト オブ ジャパン
〒112 東京都文京区後楽2-3-4 第2松屋ビル1F
TEL 03-5689-6991〜3

PC Engine

フルオートで撃ちまくれ！

最強を手にした時、新たな戦いが始まる。



スロー・連射機能付コントローラーとして、話題を集めたブラスターシリーズ。好評のメガブラスターに続いて、いよいよPCエンジン用パッドが登場！二段階スローモーション&毎秒16発・二段階連射機能を搭載。さらにRUN or SELECTボタンとして使用できる第Ⅲボタンを増設した無敵のフル装備。まだ見ぬエンディングとの出会いはもう間近だ。

●

二段階スロー

スロースピードのLOとHＩの二段階のモードを用意。

●

二段階連射

LOとHＩの切替え連射が可能。LOモード8発／秒、HＩモード16発／秒。

●

第三ボタン

スイッチの切替えで、RUNまたはSELECTボタンとして使用。

6月28日発売予定

¥2,880(税別)

メガブラスター好評発売中



¥2,480円(税別)

BLASTER X(アタリ対応)も近日発売！

スロー・連射つき専用コントローラー

PCブラスター

BLASTER

販売　株式会社タケル
東京都台東区台東3−8−12　第8江波戸ビル
TEL (03) 3839−1013

※当社はブラザー工業(株)のソフトベンダー武尊とは異なる会社です。


たまげたヤツらがやってくる!
オフザーケン
OFF ZARKEN
空前絶後
抱腹絶倒
波乱万丈
こいつは、まいったぜ。トンでもないヤツらが、たまげた大冒険をはじめたぞ。剣士や術師にまじって、力士にマルサに女子高生……ヤツラもヤツラなら、敵もまた、な…なんていう連中だ! いったい何が起こるのか。
このオモシロさは、やってみなくちゃわからない。でも、ゲームはみんなおなじみ、あのRPGスタイル。ストーリーだって、バッチリ波乱万丈だぜ。さあ、キミも『オフザーケン』で"へ〜ん"な体験、してみるか!!
年末発売予定
ファミコンROMカートリッジ
6800円(税別)
制作 徳間書店インターメディア株式会社
発売 株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231
FAMICOM FAMILY
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.



ゲームボーイは任天堂の商標です
Nintendo
GAME BOY
Lions
ORIX BlueWave
Buffaloes
Fighters
LOTTE Orions
Daiei Hawks
G
H
W
YOKOHAMA TAIYO
Dragons
中日
Yakult
Tigers
東尾　修
現在、テレビ朝日、文化放送、日刊スポーツの解説者。ライオンズのエースとして、通算251勝などを記録。史上初の1億円投手。愛称「とんび」
東尾 修 監修
プロ野球スタジアム'91
東尾 修のプロスタ・レッスン
ひいきのチームを選んで、ペナントレース、日本シリーズを戦ってくれ。最後はとんびが監督の最強球団オールスターズが待ってるぞ!!
Ⓐボタンを3回押して投球
バー方式投球法
オールスターズの選手たち
12球団実名採用
対戦型
1人でも遊べます
バッターの裏をかけ
新体験・リアルピッチング
8月発売予定
ゲームボーイ
スポーツ
予価4200円(税込)
制作:徳間書店インターメディア株式会社
発売:株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231
●都合により発売日が変更になりました。ご了承ください
©1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./NIHON LINGUIST CORP.

特報 ついにすべてが明かされる

メガドライブ用 CD-ROM



▲ソニック・ザ・ヘッジホッグ

情報最速だ!

攻略

雷電伝説
マーベルランド
アークス・オデッセイ
アドバンスド大戦略

新作

ソニック・ザ・ヘッジホッグ
球界道中記/レッスルウォー
空牙/超闘竜烈伝ディノランド
ベアナックル/セイントソード

特別付録 これぞ永久保存版!

MEGA DRIVE ALL CATALOG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ ストーリーコミック

好評連載

HYPER EXCITING READERS VOICE
MDゲーム文化学院
WAY TO THE SEGA FAN
G・G FAN
TERA DRIVE FAN
Coming Soon MD



▲アークス・オデッセイ

6月8日発売!

徳間書店

メガドライブFAN 7月号

490円(税込)



UL-TECH（ウルテク） Wonder Land

ウルテクは、何がきっかけで見つかるかわからない。ゲーム中変だと思ったことは何度も確認してみよう。

ウルテクのランク

★★★★★	●最高のウルテクは5つ星
★★★★☆	●結構すごいなってものに
★★★☆☆	●がんばってるウルテクに
★★☆☆☆	●ごく普通のウルテクです
★☆☆☆☆	●みんなが気づくウルテク

1 コズミック・ファンタジー2 ★★★★★

デバッグモード発見

神奈川県 山口祐一郎

このゲームに、前作同様デバッグモードが見つかった。

やり方は、電源を入れてランを押したら、CDのアクセス中にⅠ、Ⅱ、上、セレクト、ランを押し続けるだけ。すると画面が切り替わり、デバッグモードになる。方向キーの上下でメニューを選び、Ⅰを押せばビジュアルシーンを見たり、サウンドを聴いたりできる。ビジュアルシーンは30あり、シーンの途中でランを押せば、デバッグモードに戻る。サウンドモードでは3曲のサウンドが聴ける。

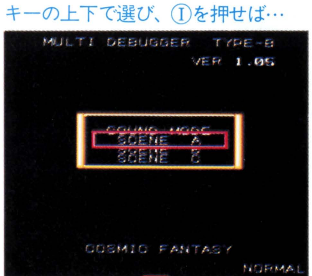
↑CDのアクセス中に、次のコマンドを実行するのだ



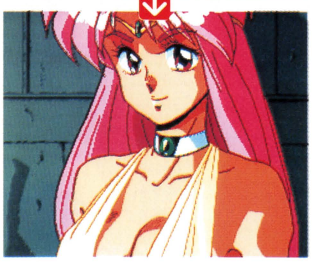
Ⅰ、Ⅱ、上、セレクト、ランを押し続ける



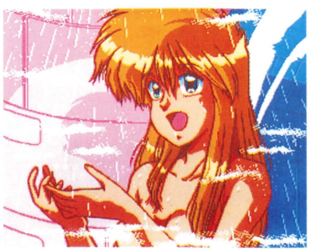
↑ゲームの曲が聴ける



↑ビジュアルシーンは30ある。方向キーの上下で選び、Ⅰを押せば…



↑このようにすべてのビジュアルシーンを見ることができる



↑当然リムのシャワーシーンも、収められている

2 コズミック・ファンタジー2 ★☆☆☆☆

薬草の大量入手

新潟県 南波直樹

ゲーム開始直後に、薬草を大量に入手してしまうウルテクだ。

ゲームを始めたら、ワムの村の村長に話しかける。そしてペンダントの話をしたあと、もう一度村長に話しかけると薬草がもらえる。何度も話しかけると、薬草は12個もらうことができる。ただし、シュラの村に戻ってウバさまと話をすると、それ以降薬草はもらえなくなってしまう。

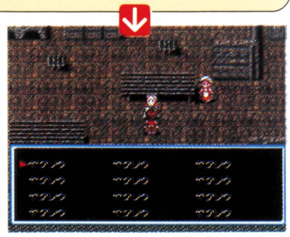
↑ワムの村の村長に、ペンダントの話を聞いたあと話しかけると…





↑薬草が手に入る。これは持ち物がいっぱいになるまでもらえる

ワムの村の村長に、何度も話しかける



↑こんなにもらった

ウバさまと話をすると…



↑物語が進行するので…



↑薬草はもらえなくなってしまう。その前にドンドンレベルを上げよう

イラスト／島浦孝全

3 プロ野球ワールドスタジアム'91 ★★★★★

全パスワード解析

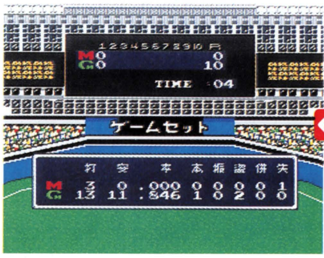
東京都
飯島　隆

隠れチームの出し方も含めた、このゲームのパスワード解析だ。

パスワードの１桁目は、自チーム、２桁目は敵チームを表し、表Ａから該当するチームの数値を当てはめる。３桁目は勝利数を表し、表Ｂから該当する勝利数の数値を当てはめる。４桁目には必ず１が入る。例えばＧチーム対Ｌチームで13試合目をプレイするときは、自分でＧチームを選んで「17Ｅ１」と入力し、相手をＬチームにする。ただし、普通に選べるチーム同士では、14試合目以降のプレイはできない。また、隠れチームは14試合目と15試合目のパスワードを入力しなければ出てこない。

これはＭチームで、最終戦のＣＨチームと戦うパスワード





ＣＨチームの強さはハンパじゃない。あっという間にコールド負け



ＣＨとは、チャンバラヒーローズの略語のことである

表の見方　㋐、㋑には表Ａから、該当チームの数値が入り、㋒には表Ｂから該当勝利数の数値が入る。

㋐	㋑	㋒	1
(自チーム)	(敵チーム)	(勝利数)	

表　Ａ

チーム	数値	チーム	数値
G	1	Bu	9
C	2	F	A
W	3	O	B
D	4	H	C
S	5	N	D
T	6	M	E
L	7	A	F
Bw	8	CH	0

表　Ｂ

勝利数	数値	勝利数	数値
1	3	8	A
2	4	9	B
3	5	10	C
4	6	11	D
5	7	12	E
6	8	13	F
7	9	14	0

4 ヘルファイアーS ★★★☆☆

合体多方向攻撃!!

愛知県
宮崎研二

このゲームで、自機の攻撃力を倍にするウルテクだ。

まず本体にパッドを１つだけ接続し、モードセレクトでミス後の攻撃方向が戻らないようにする。次に2Pでゲームを始め、スピードアイテムを取る。すると、重なっていた自機が少しずれる。そこでわざと片方をミスして、もう片方の攻撃方向を切り替える。あとは2機を重ねれば、同時に多方向を攻撃できるようになる。



ミス後の射撃方向が戻らないようにする



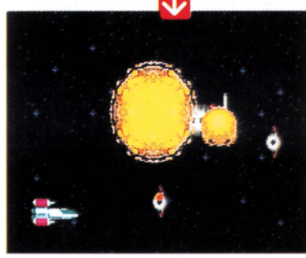
パッドは１つだけで、2Pを始める



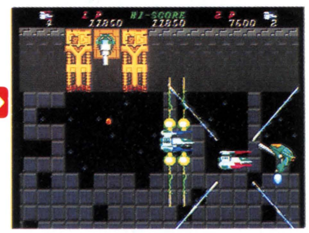
まず、スピードアイテムを取る



すると2機がズレる



残った方の射撃方向を変える



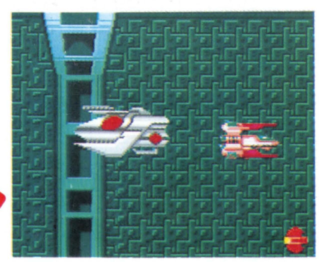
5 ヘルファイアーS ★★☆☆☆

アイテムを多く出す

埼玉県
竹内真一

普通は１つしかアイテムを出さないアイテムキャラを倒して、３つのアイテムを出すウルテクだ。

アイテムキャラのアドゥールかダムンドを、後方ショットで倒してみよう。前方ショットなどでは１つしか出ないアイテムが、後方ショットだと3つも出るのだ。



アイテムキャラのアドゥールを、後方ショットで攻撃するのだ



前方ショットなどで倒すと、１つしか出ないアイテムが３つ出る

6 モトローダーII

テストモード発見!!

福岡県
MSXturboR

このゲームにラウンドセレクトなどができる、テストモードが見つかった。

やり方は、コースセレクトの画面で、セレクトボタンを押しながら方向キーを右、左、右、左の順に押すだけ。すると画面左下に、TESTの文字が出てテストモードになる。ここでセレクトボタンを押しながら、方向キーの右を押すごとに、先のラウンドを選ぶことができる。さらに同じ画面でセレクトボタンと、Ⅱボタンを同時に押すとリッチモードになり、初めから所持金が$50000になる。つまり、好きなラウンドで最高の装備を整えられる。

まず、コースセレクトの画面で、次のコマンドを入力する



セレクトボタンを押しながら、方向キーを右、左、右、左の順に押す



画面に表示が出る

セレクトボタンを押しながら、方向キーの右を押す



8回押すとラウンド8

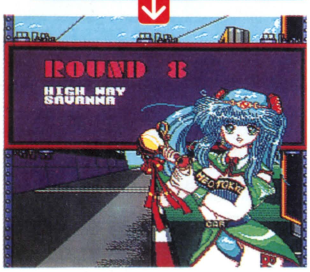
セレクトボタンと、Ⅱボタンを同時に押す



リッチモードだ

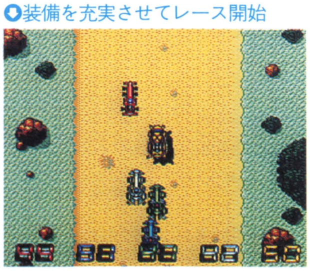


初めからリッチ



コースを選んでスタートすれば、ラウンド8が始まる

装備を充実させてレース開始



7 モトローダーII

ミサイルを好きな方向に

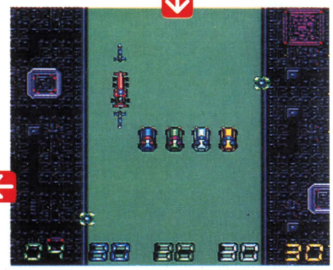
北海道
斉藤茂吉

オプションのミサイルを、好きな方向に発射するウルテクだ。

まずミサイルを買って、レースを始める。そのときに、セレクトボタンを押す回数によって、ミサイルの発射方向を変えられるのだ。セレクトボタンを押さないと前後に、1回押すと左右に、2回押すと前斜め2方向に、3回押すと後ろ斜め2方向に、そして、4回押すと前後に戻る。これを使えばミサイルを無駄にしないですむ。

ミサイルを買っておく







セレクトを押さないと、ミサイルを前後に発射するが…

2回押すと前斜め2方向に発射

8 パチ夫くん幻の伝説

パチンコ店を自由に選べる

福岡県
平　勝之

初めからパチンコ店を、自由に選ぶウルテクが発見された。

コントローラを選ぶ画面で、右、左、セレクト、右、左、Ⅰの順に押してゲームを始める。すると、初めから自由に店を選べる。



ここでコマンドを入力

右、左、セレクト、右、左、Ⅰの順に押す



ゲームを始めると…



初めから店を選べるのだ



この店には、こんな女性がいる

9 ダウンロード2 ★★★★☆

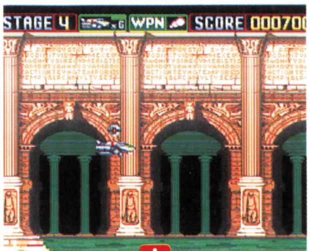
ボスをパスする

愛知県 ブリシマオヤカタ

このゲームのステージ4と8で、ボスをパスできることがわかった。

やり方は、ステージ4と8のボスの場所に行ったら、CDのアクセス中にセレクトを押すだけだ。すると、ボスを倒さずに画面が切り替わり、次のステージのビジュアルシーンが出てくるのだ。このウルテクを使えば、ステージ4や8のボスが倒せなかった人も、突破することができる。ただし、アクセスが終わってからセレクトを押しても、ボスをパスすることはできない。

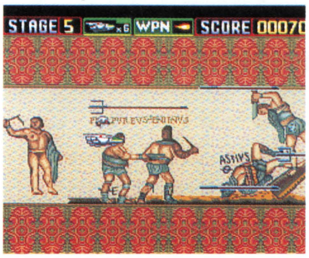
ステージ4のボスの直前で…



CDのアクセス中に、セレクトを押す



突然、ビジュアルシーンが始まり…



ステージ5が始まってしまう。ボスをパスしてしまった



ステージ8でも、アクセス中にセレクトを押すと…



ボスをパスしてステージ9になる

10 ジャッキーチェン ★★☆☆☆

1UPアイテム発見

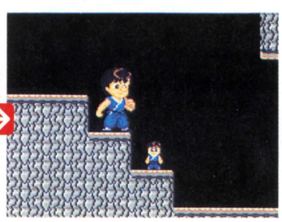
岡山県 浦島タロウ

このゲームに、1UPのアイテムが隠されていた。

その場所はステージ1の後半、写真Aの付近だ。この場所で、少しウロウロしているだけで、小さなジャッキーが出現する。これを取れば、プレイヤー数が1つ増えるのだ。



写真A。この場所でウロウロしていると…



1UPの隠しアイテムが出現する

11 CYBER CITY OEDO 808 ★★★☆☆

謎の隠しメッセージ

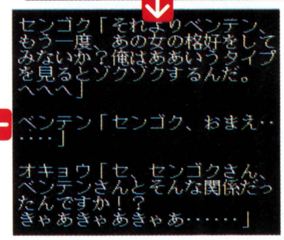
富山県 黒沢 保

このゲームに、隠しメッセージが発見された。

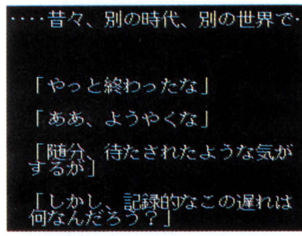
ゲームをクリアしたら、そのまま何もしないで1分間待ってみよう。キャラクタの裏話がはじまるのだ。それが終わってさらに2分間待つと、今度はスタッフの裏話らしきものが始まる。

ゲームクリア後1分間待つ





キャラクタの裏話が始まる。これが終わったら…



2分間待つとスタッフの裏話？

12 クイズまるごとTHEワールド ★★★☆☆

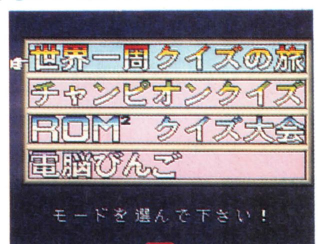
マニアックイズモード

広島県 タケカワユキハデ

このゲームに通常よりも難しい、マニアックイズモードがあった。

そのやり方は、モード選択画面でセレクトとランを押しながら、左を押すだけ。これで隠しモードのマニアックイズが始まる。このマニアックイズでは8割以上正解しなければ、次のステップに進むことができない。

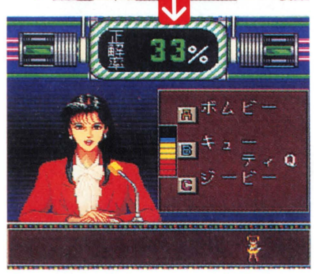
ここで次のコマンドを入力する



セレクトとランを押しながら、左を押す



隠しモードのマニアックイズが始まる



クイズの内容はとにかく難しい。8割以上の正解率を出さないと…



司会者にバカにされてしまう

13 ゼロヨンチャンプ ★★★☆☆

トヨタ2000GTに乗る

神奈川県
荻　浩之

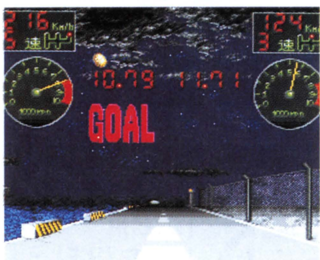
ストーリーモードの最後の敵が使う、トヨタ2000GTを使うことができるウルテクが見つかった。

やり方は、まずVSマンかVSコンピュータを選ぶ。そして、データロードにして、パスワードを「らたののま」と入力するだけだ。この車をゼロヨンに使えば楽に10秒台がでるので、VSマンやVSコンピュータでの優勝も、夢じゃないぞ。

「らたののま」と入力する



このパスワードを入力すれば…



上手に操作すれば10秒台のタイムが出せる。これは速いぞ



幻の名車トヨタ2000GTに乗れる

15 ゼロヨンチャンプ ★★★☆☆

ソアラ3000GTに乗る

福岡県
西川隆志

ストーリーモードの四天王の1人が乗るソアラ3000GTが、VSマンとVSコンピュータでも使えるようになるウルテクだ。

やり方はゲームモードの選択のさいにVSマンかVSコンピュータを選んで、データロードにし、パスワードを「KEROK」と入力する。この車はゼロヨンを12秒台で走れる。しかし、最高速度は179キロ以上出ないぞ。

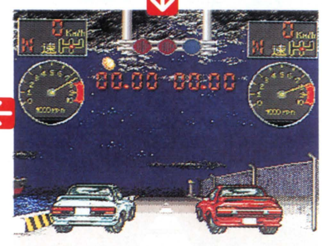
「KEROK」と入力する



ちなみに、0の字はゼロではなく英語のオーだ



12秒台のタイムが出せるが、スピードが179キロ以上出ない



今でも現役バリバリのソアラ

14 ゼロヨンチャンプ ★★★☆☆

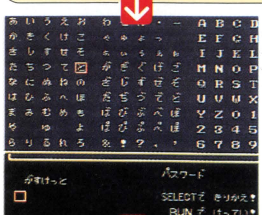
スカイラインRSターボに乗る

香川県
かえるのけ

さまざまな車が出てくるこのゲームに。またもや、ウルテクが発見された。

やり方は、VSマンかVSコンピュータを選んで、データロードにして、パスワードを「がすけっと」と入力するだけでOKだ。すると、ストーリーモードに出てくる四天王の1人が使う、スカイラインRSターボに乗れるようになる。この車だとゼロヨンで12秒台が出せる。

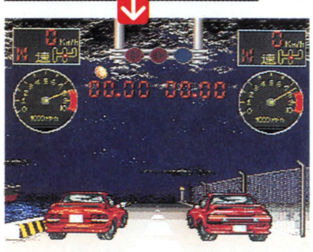
「がすけっと」と入力する



間違えないように「がすけっと」と入力だぞ



この車は12秒台で走れる



左の車がスカイラインRSターボ

16 ハットリス ★★☆☆☆

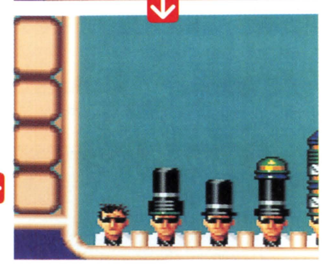
頭がハゲる

東京都
ニコラス

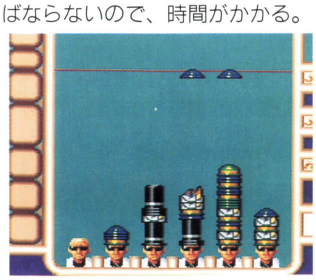
このゲームを普通にプレイしていると、ランダムに赤か青の炎が出てくることがある。これらの炎は帽子を消す効果があり、ゲームクリアには欠かせない重要なものだ。これらの炎を帽子をかぶっていない人の頭に落とすと、チリチリ頭になってしまう。そして、このチリチリ頭にもう一度炎を落とすと、なんと頭がハゲてしまうのだ。でも、このウルテクをやるには、炎が出てくるのを待たなければならないので、時間がかかる。

炎が出るのはランダムなので、ゲームオーバーにならないように





一度落とすとチリチリ頭になる



もう一度落とすとツルッパゲになってしまうのだ

17 都市転送計画エターナルシティ ★★★★☆

最強パスワード

岐阜県
高橋隆広

タイトル画面でパスワードを選び、右のパスワードを入力しよう。すると、自機のレベルが最高になり、シールドエネルギーが98、ウェポンエネルギーが最高の99になる。また、持ち物はすべてのハンドウェポンとブースターがそろってしまう。このパスワードを使うとゾーン1からゲームが始まるので、最終ゾーンまで簡単に進めるはずだ。なお、シールドエネルギーだけは最高に1つ足りないが、ゲームが始まれば、すぐに補給できるぞ。

⇧まず、タイトル画面でパスワードを選び、下の通りに入力する



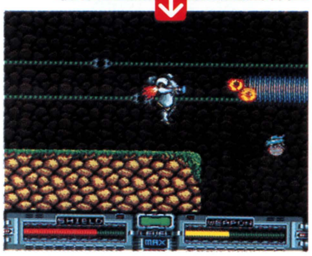
「VS001S7VVT H6602BVK20」と入力する



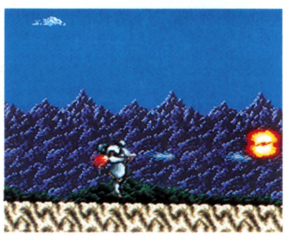
⇧間違えずに入力しよう。すると…



⇧ほとんど最強の状態で始められるぞ



⇧16種類のウェポンと2種類のバーニアも完全にそろっている



⇧サクサク進めるぞ

18 エグザイル〜時の狭間へ〜 ★☆☆☆☆

速く移動する

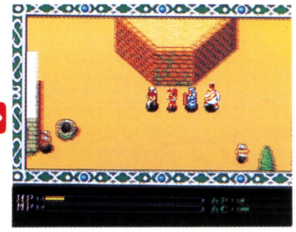
福岡県
中山徳道

このゲームのRPG面ではキャラの移動速度が遅いので、イライラしてしまう人も多いはずだ。でも、移動速度を速くするウルテクが見つかった。

やり方は、RPG面でキャラが移動しているときにⅡボタンを押しながら移動するだけだ。これでRPG面で速く移動できるようになり、イライラしないで済む。



⇧イライラするほど遅い



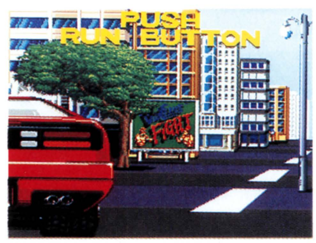
⇧速いと気分もノル

19 S.C.I. ★☆☆☆☆

謎のモールス信号

福岡県
谷川ヒロシ

ゲームを始めたら、どのステージでもいいからポーズをかける。そして、15分〜20分ぐらいそのままの状態にしておくと、モールス信号が鳴る。このモールス信号にはどのような意味があるのか？



⇧どのステージでもいいからポーズをかけて、15分〜20分ぐらい待つ



⇧すると、モールス信号が聴けるのだ。この信号はどんな意味なのか？

UL・TECH募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

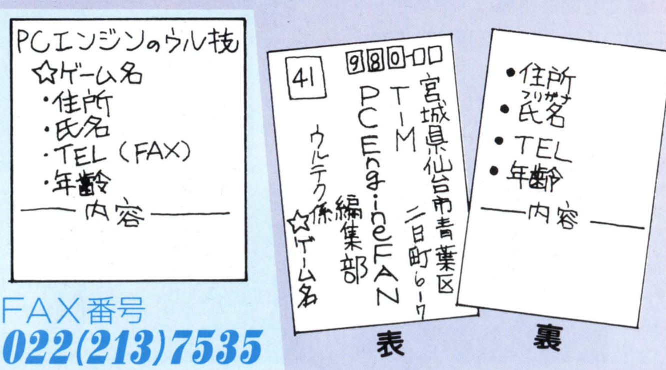
謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼は、色の数によって、2000円〜10000円になります。どんどん応募してくださいね〜。

★★★★★—金10000円
★★★★☆—金 8000円
★★★☆☆—金 6000円
★★☆☆☆—金 4000円
★☆☆☆☆—金 2000円

あて先
〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

FAXでも応募できます



FAX番号
022(213)7535

あなたの悩みを解決するコーナー



今回も、さまざまなゲームを詳しく解説。君の悩みもこれで解決だ。

Q ヘルファイアーS

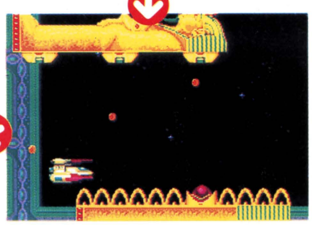
STAGE2のボス、フィメールをうまく倒せません。

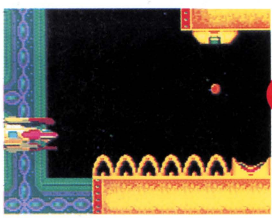
（秋田県／早川正春）

A 写真Aの場所から前方ショットで、赤いコアを攻撃する。このとき、前に移動しても台座にぶつからない位置にいること。ボスが動き出し、写真Bの弾を撃ったときだけ前に移動して弾をかわし、また元の位置に戻る。この繰り返しで装備が貧弱でも倒せる。


上からの攻撃では弱点を狙えない


写真A。ここから赤いコアを攻撃する


写真B。この弾がきたら前に出る


弾が消えたら、またこの場所に戻って攻撃する

Q エルディス

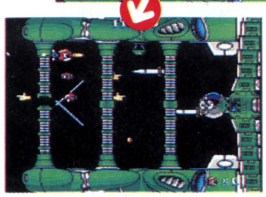
ステージ3の緑色の戦艦のようなボスが強くて倒せません。

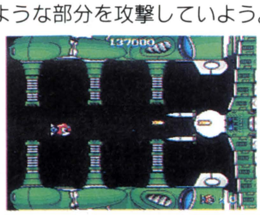
（愛知県／千葉由美）

A ボスが自機を挟み込む寸前まで左端に待機し、早めに上下に付いている砲台を破壊しておく。挟み込まれてからは、あまり動かず、レーザーと反射レーザーがくるときだけ上か下によけ、弱点の頭のような部分を攻撃していよう。


ギリギリまで戦艦の外にいて攻撃する


反射レーザーは上下に移動してよける


敵のミサイルは破壊できるので大丈夫

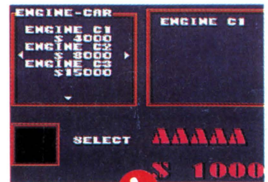

最初はこの場所から弱点の頭を攻撃

Q モトローダーⅡ

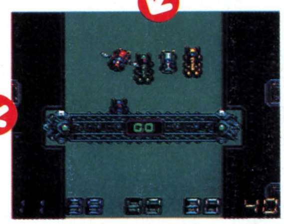
最初はとりあえず何をしたらいいのか教えてください。

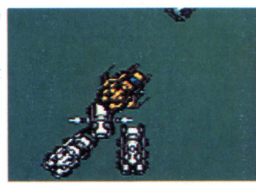
（長崎県／ゲーマルク）

A まず、最初のレースから勝つことを考えよう。車体はスピード重視のスポーツカーを選び、持ち金で1番安いエンジンを買う。これで他車より少し速くなったハズだ。さらに残ったお金でドリルを買っておこう。これを使って敵車をリタイアさせてしまうのだ。


最初に一番安いエンジンを買っておく


残金でドリルも買ってしまおう


スタート直後、いきなりドリルで攻撃をかける


ついでに他車をリタイアさせよう

Q トンマ

最終面のボスの手の攻撃はどうやって避けるのでしょうか。

（徳島県／神崎文恵）

A 弱点は中央にある球だ。写真Cのように、この球のすぐ隣にしゃがもう。ここでしゃがんでいれば安全地帯となる。自分のいる側の手が5方向弾を撃ってきたときだけジャンプして攻撃。大丈夫だと思ってへたに攻撃しようとすると、フェイントに引っ掛かる。


写真C。ここでしゃがんでいれば安全


手が頭上にある間はじっとしていよう


自分のいる側の手の動きだけを見ていればよい


このときが攻撃のチャンス。

イラスト／島浦孝全

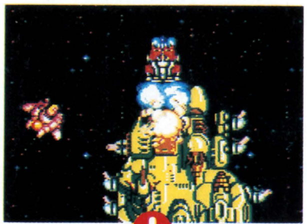
Q イメージファイト

STAGE6全体の攻略とボスの倒し方を教えてください。

（埼玉県／山岡武夫）

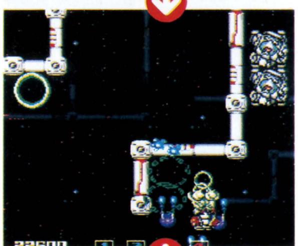
A 始まるとすぐに後ろから緑色の戦艦が迫ってくる。1隻目の戦艦は、前方の砲塔だけをバックファイアで破壊して、あとはレッドポッドを取って攻撃。横に直角に曲がるレーザーを撃ってくる敵はその真横が安全。レッドポッドで倒してしまおう。パイプのある場所に入ると、POWボックスが3つ並んでいる。この先は行き止まりなので、アイテムを取ったらすぐ右側の通路へ戻ろう。ここで対ボス戦のためにポッドをブルーポッドに変えておく。ボスは巨大なコアが弱点。レーザーを撃ってくる2体の敵はなるべく軸線を合わせないように。コア部分が現れたら、写真Dのようにして攻撃。スピードは3にして、レーザー攻撃は前後の動きのみでかわそう。

最初に出てくる緑の戦艦はバックファイアで前方の砲塔だけを破壊

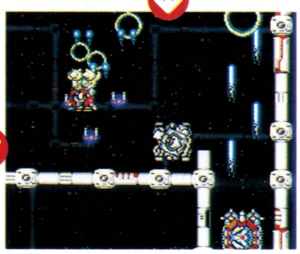




レーザーを撃つこの敵は真横にいれば安全



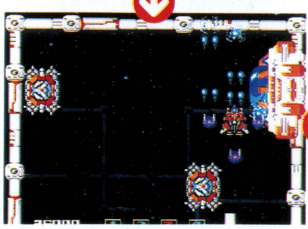
すぐに右の通路に移動する



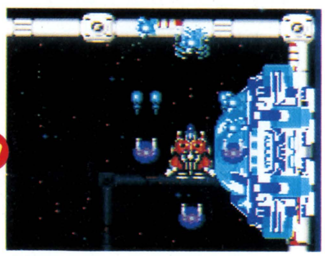
こいつが出たらすぐに左へ



コア部分が現れるまで逃げ回る



写真D。前後に動きながら攻撃



これを繰り返せば簡単に倒せる

Q 迷宮のエルフィーネ

禁断の書が取れないので話が進みません。助けてください。

（大分県／小野文博）

A まず、老人がいくつかヒントをいうので同じことをいうようになるまでしつこく話す。そして、この建物の左下の部屋に行って窓際を調べてみよう。鳥の羽が見つかるはずだ。ここで思い出すのは鳥を飼っていた少年の家。さっそく行ってみると鍵が手に入る。この鍵を開かなかったドアで使ってみる。手ごたえはあったがドアは開かない。仕方無いのでドアはあきらめて左の方へ行くと、棚のようなものが動いていて地下への入口が…。喜んで中へ入ってみるとまたもや障害が…。石の壁が行く手を遮っているのだ。ここで入口近くにあった白と黒の2つの彫刻を調べると、動かせるのでくっつけると石の壁が動いて中に入れる。これで禁断の書が取れる。



左下の部屋に鍵を探しにいってみると…



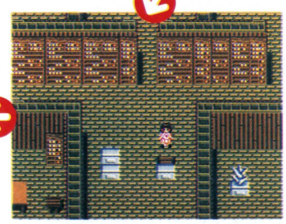
鍵はなかったが窓際に鳥の羽が落ちていた



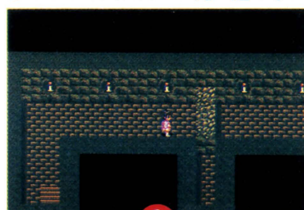
鳥を飼ってる少年の家に行くと鍵が…



手ごたえはあるのだがドアは閉じたまま



あきらめて左の方へ行くと地下への入口が…



せっかく入れたのに先に進めない



入口の近くにある彫刻を合わせる



すると通れるようになる

質問大募集

Q&A Engineでは質問を募集しています。何度、挑戦してもクリアできないあなた。ど〜しても同じところで詰まってしまうキミ。誰も助けてくれない、とお嘆きの方。そんなゲームは好きだけれど、解けなくて悩んでいる読者のみなさんの強〜い味方になろうという前より強力な企画です。名付けて「Q&A Engine」。どんな難関でも我々に任せれば、たちどころに答えてあげましょう。ただ今、質問を大々的に募集しています。ハガキにゲーム名、質問内容、住所、電話番号を明記のうえ、右のあて先まで送ってください。またFAXでも受け付けています。それでは、みなさんよろしく//

あて先は

〒980 宮城県仙台市青葉区二日町6−7
TIM PC Engine FAN編集部
「Q&A Engine」係

FAX番号 022-213-7535



最新ゲーム POINT ATTACK

★ULTRABOX 4号
★ポンピングワールド
★ハットリス

今回は、最新ゲームを3本まとめて攻略。中でも『フォネ』は、CDマガジンの中の1本とは思えないほどのRPGだ。

ULTRA BOX 4号 (フォネ)

ULTRABOX4号から『フォネ』を攻略する。中世風の世界をベースに、F-1のパロディをデコレーションしたRPGだ。

発売日	発売中	メーカー名	ビクター音楽産業	価格	4800円(税別)
ジャンル	CDマガジン	メディア	CD-ROM	継続機能	バックアップメモリ

戦いの前に…

このゲームのスタート時点から、中盤のビルニューブの町まで紹介する。王子はともかく、仲間の2人は攻撃力、防御力とも貧弱。攻撃力の大きい敵と戦う場合、「じゅもん」を使わないときは、必ず「ぼうぎょ」で身を守らせよう。ダメージを相当少なくできる。

前半攻略フローチャート

1. イマミヤ仙人の家から、スズカの城下町に向かう。
2. 町の英雄「サトちゃん」を仲間にして、工場に潜入する。
3. 工場で「ティレル」に会い、抜け道を教えてもらう。
4. 工場内にある抜け道を通って、スズカの城に入る
5. 「フェオリオ」を倒して、「ぎりょうのフォネ」を入手。
6. エストリルのトンネルを通って、ビルニューブの町に。
7. ビルニューブの町で「ゲルさん」と戦い、仲間にする。
8. 町の北にあるハンガロリンクの洞くつに向かう。
9. 「赤馬3羽ガラス」を倒して「ちからのフォネ」を入手。
10. 橋が直っているので、南の砂漠にあるイモラの町に。

スズカの城とその近辺

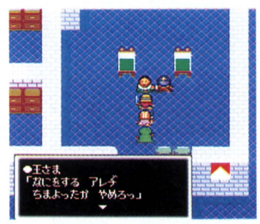
スズカの城は平和そのもの。王も、これから起こる事件をまだ知らない。城内を探索すると、すぐに2人の仲間が見つかる。今後は王子と2人の仲間で旅をすることになる。また、城内にあるタンスはすべて調べてみよう。「まんたんそう」などのアイテムが隠されている。城内の兵士は「赤馬の民」に不安を抱いているようだ。



自分の部屋から出ると、すぐに2人の仲間は見つかる

アレヂの裏切り

2階中央の部屋には、王と側近の「アレヂ」がいる。そこで王は「アレヂ」の手にかかってしまう。王子たちも立ち向かうが、「アレヂ」の前では無力な存在なのだ。



暗殺される王。そして、王子もまた…

イマミヤ仙人

王子たちの第2のスタート地点が、この「イマミヤ仙人」の家である。まずはここから、西にあるスズカの城を目指すことになる。この時点で王子たちは、武器や防具を持っているだけなので装備を忘れないこと。仙人に話しかけるとHP、MPを回復してくれる。



武器と防具は持っているだけ。装備を忘れずに



王国の平和のため、王子たちの旅が始まる



仙人に話しかけるとHP、MPをタダで回復してくれる

城下町へ

城下町では「赤馬の民」が圧政を敷き、町の男をすべて工場で働かせている。工場と城には守衛がいて、中に入ることができない。店で装備を整えて、どこかの家の地下室に隠れている町の英雄「サトちゃん」を探そう。「サトちゃん」を仲間にすれば、工場に潜入することができるのだ。工場の中には「ティレル」がいる。「ティレル」は城に入る裏道を教えてくれるハズだ。また、町や城のあちこちのタンスの中には、アイテムが隠されているので、よく調べてみよう。



どこかの家に地下への階段が…



地下室には「サトちゃん」がいる



「サトちゃん」が工場の守衛をかたづけてくれる



「ティレル」から抜け道を聞く

城を取り戻せ

スズカの城を治めている「赤馬の民」は王の敵「アレジ」ではなく、「フェオリオ」だ。城を任されているだけあってかなりの強敵。「フェオリオ」を倒すと、「ぎりょうのフォネ」が手に入り、城を取り戻すことができる。



「フェオリオ」を倒すのだ

ビルニューブの町とその近辺

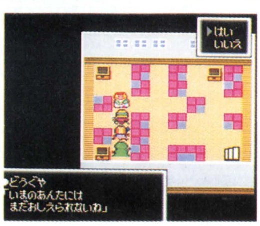
エストリルのトンネルを抜けると、ビルニューブの町に出る。ここは「赤馬の民」の支配下にはない。町の中央にある店の2階には、フォネの秘密を知る老人がいる。



洞くつには「赤馬3羽ガラス」がいる



「赤馬の民」は凍結を恐れている



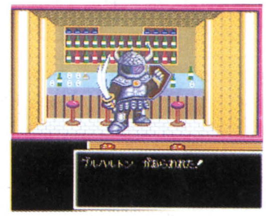
老人は「フォネ」の秘密を知っているらしい

再　会

ビルニューブの町の中にはバーがある。そのバーのカウンターには、かつて王国のA級戦士といわれた「ゲルハルトン」(通称＝ゲルさん)がいる。「ゲルさん」は王子の2人の仲間の父親なのだが、妻を殺されたショックで酒におぼれていた。自分の息子たちもわからないほど泥酔している「ゲルさん」。彼を正気に戻すためには戦うしかない。この戦いに勝てば、「ゲルさん」が仲間になる。



バーで「ゲルさん」が酔いつぶれていた



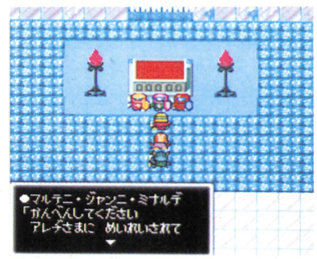
彼を正気に戻すには、戦うしかない

対決!!3羽ガラス

「ゲルさん」を仲間にしたら、ハンガロリンクの洞くつに行こう。洞くつ内は地下3階まである。そのうち迷路状になっている地下1階のMAPを載せたので、参考にしてもらいたい。洞くつ内にある宝箱には、強力な武器や防具が隠されている。地下3階まで降りれば、「赤馬3羽ガラス」が待っている。3人のうち「ジャンニ」は、全員にダメージを与える「じゅもん」を使うので先に倒そう。また、「マルテニ」は直接攻撃ではほとんどダメージを与えられないので、「じゅもん」で攻撃しよう。

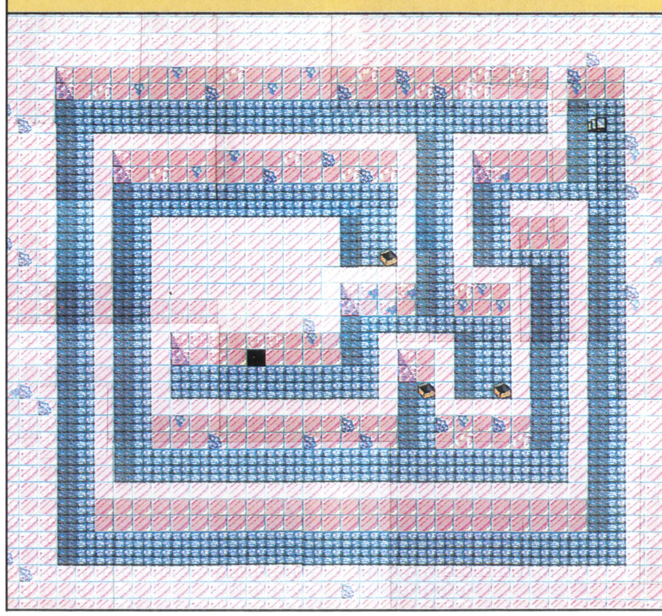


洞くつの中には、強力な武器や防具がある



「赤馬3羽ガラス」を倒せば、「ちからのフォネ」が手に入る

ハンガロリンクの洞くつMAP



ポンピングワールド

後半戦はワイヤーによる攻撃に慣れておかないと、先に進めなくなってしまう。今回は全ステージ突破のために、ぜひとも知っておくべきことを紹介する。

発売日	5月31日発売予定	メーカー名	ハドソン	価　格	4500円(税別)
ジャンル	アクション	メディア	CD-ROM	継続機能	コンティニュー

命運を分けるワイヤー使用法

前半のステージは、多少ワイヤーの狙いが甘くても突破できるのだが、後半のステージになるとボールが増え、地形も複雑になるので、適当に攻撃していては絶対に突破できない。ワイヤーのクセをしっかりと覚え、各ステージの攻撃パターンを考えて行動しよう。

ボールの動きを読む

ボールの動きはそれほど複雑ではないので、動きを目で追うのではなく、次の動きを予想しながら移動して攻撃しよう。その方がタイムの無駄が少なく効率がいい。また、ボールが小さくなるほど、そのボールのバウンドも小さくなる。つまり、小さいボールほど、よけにくくなるということだ。


適当に攻撃していては、いつか必ずミスしてしまう

大きいボールのバウンドの最上点





小さいボールのバウンドの最上点

どの武器を使うか

3つの武器は効果がそれぞれ異なる。バルカン砲は連射できるが、ブロックが壊せずハマってしまうことがある。パワーワイヤーは狭い地形では役に立つが、狙いが外れるとしばらく攻撃できず、タイムロスにつながる。その点ダブルワイヤーは、1発外れてもすぐに2発目を撃てるので使いやすい。


ダブルワイヤーはアイテムの中で最も使いやすい

パワーワイヤーは狭い場所で有効





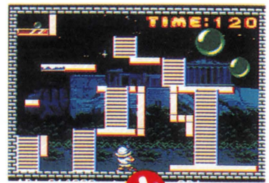
狙いが外れると悲惨な状態になる

ボールを時間内に割るコツ

残りタイムは各ステージで異なるが、どのステージもギリギリクリアできるくらいの設定なので1つのミスが死を招くことになる。それに落ちてくるアイテムはランダムで、それに生死を左右されることも結構あるが、アイテムの力を借りないプレイを心掛けよう。

ムダな移動は避ける

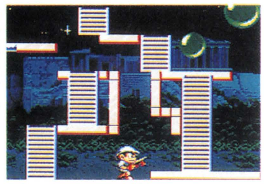
後半ステージになると、行きたい場所へ行くにも大きく回り道をする場合が多い。これは一歩間違えると大変なタイムロスになる。そこで、以下の方法を用いよう。ステージが始まったと同時にポーズをかけて行ける場所を確認してしまうのだ。これならじっくりと考えてプレイできる。ただし、ゲーム性を損なうのでほどほどに…。

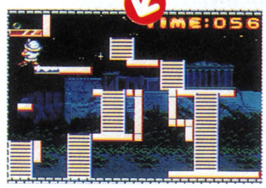


始まったら一度ポーズをかけて確認



確認したのでスムーズに移動できる


段差などで行けない。タイムロスだ



これならタイムボーナスも期待できる

積極的に攻撃

タイムオーバーによるミスを防ぐには、早くボールを壊さなければならない。ボールが近づいたら撃つ、といった消極的なプレイは避け、積極的に攻撃しよう。攻撃方法としては、1つのボールを撃ったら分裂した片方だけの全滅を狙おう。この方法だと安全地帯を作りながら戦える。


一番大きなボールを割ったら片方を集中的に攻撃だ

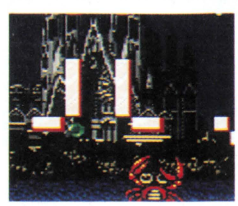

片方だけをまず全滅させてしまおう


時間差も考えて積極的に戦っていこう


そして反対側のボールを攻撃

ポンピングポイント　カニはボールを割ってくれる

画面内に突然出現し、主人公の邪魔をしてくる敵キャラクタたち。攻撃の邪魔や、触れると一定時間攻撃ができなくなるなどプレイヤーの邪魔をするが、カニだけはボールを割るので役に立つ。わざと倒さずに放っておいて利用しよう。


小さいボールはカニに任せると楽になる

ハットリス

なかなか難易度の高いパズルゲームで、クリアするのは厳しい。しかし、この記事を読めば大丈夫。しっかり基本をたたき込んでクリアを目指そう。

発売日	発売中	メーカー名	マイクロキャビン	価　格	5800円(税別)
ジャンル	パズル	容　量	1M	継続機能	——

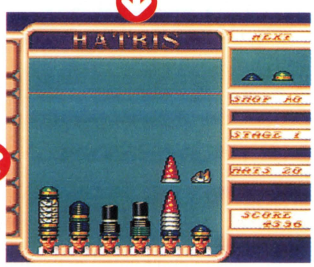
高い帽子を先に消す

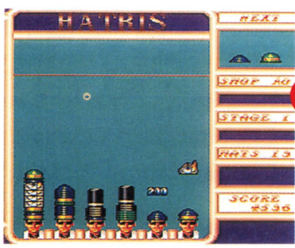
6種類ある帽子を重ねて消すゲームなので、違う種類の帽子を重ねるとかさばってしまう。なかでも、ゲームクリアに大きく関わるのが、高い帽子の処理だ。このことをふまえて説明していく。

高い帽子を中央に

シルクハット、トンガリ帽子、王冠の3種類はそれぞれ帽子自体に相当かさがある。違った種類の帽子を間違って積んだ場合、これらの帽子だと大きくかさばってしまう。この3種類の帽子をなるべく中央に積んで、段差を利用して低い帽子を端に動かせば、高い帽子を消すのが楽になる。

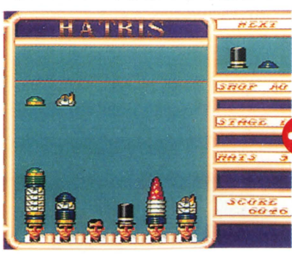

高い帽子を中央に

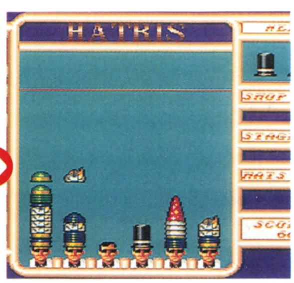

低い帽子を両端に積むと、ゲームの展開が楽になる


高い帽子を先に消す

段差をつけて積む

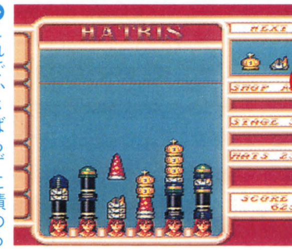
積んだ帽子の列は、高さを同じにしないことが大切だ。なぜなら、列を同じ高さにしてしまうと、帽子を積むときに間違える可能性が高くなり、ミスも多くなる。また、次に述べる必須テクニックも使用できなくなるので、帽子を積むときはなるべく段差をつけるようにしていこう。


段差をつけて積もう

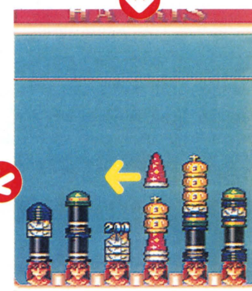

どちらかの端を高くする

必須テクニック

積んだ帽子にある程度の段差があるときは、2つずつ落ちてくる帽子の1つを高い方の列に積み、素早くもう1つの帽子を動かして低い方の列に積む。帽子が消える場合はこれを応用して、消した帽子の列に残ったもう1つの帽子を積めば、ほかの列に積まなくともすむのでかさばらなくなる。このテクニックは必ず身につけよう。


これでかさばらずに積める

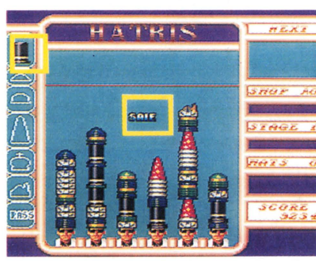

ギリギリまで引きつけて、トンガリ帽子を消す

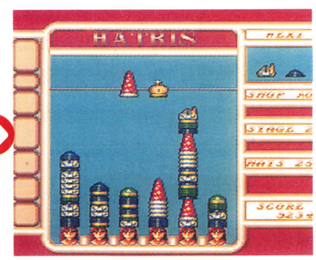

素早く動かせ!!

帽子を消した列に積めば、スペースを節約できる

セールの使い方

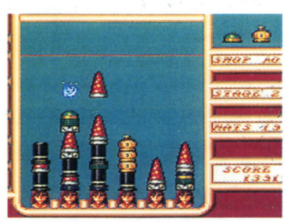
セールは間違って積んでしまった帽子を1種類だけ売ることができる便利な機能だ。しかし、一度消した帽子は同じショップでは売れなくなる。具体的な使い方としては、自分の積んだ帽子の状況を見て、かさばりの原因となっている帽子を売ろう。また、一度売った帽子は、別のショップが出るまで確実に消していこう。


この場合はシルクハットだ


売った帽子は確実に消そう

炎の使い方

炎には帽子を消す効果があり、青い炎は積んだ帽子を1列消せる。赤い炎は1種類の帽子を消せる。青い炎は一番帽子を高く積んだ列に使い、赤い炎は積んだ帽子の列の段差の調節に使うとゲームの展開が楽になる。


青は一番高い列に使え


王冠は炎では消せない


段差の調節に使おう



気になる他機種の最新情報！

梅雨前線の接近で外に出られないこの時期は、絶好のゲームシーズン？　そんなわけで今月は増ページなわけだ。

ホビーマシン天国

今月はスーパーファミコンを中心に、気になるPCエンジンのライバル機の情報を満載してお送りする。

ドラッケン

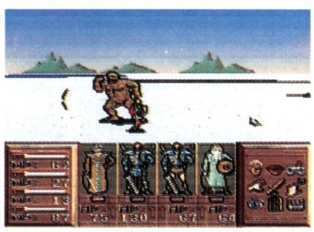
発売元	ケムコ	価格	8500円(税込)
機種	スーパーファミコン	発売日	発売中

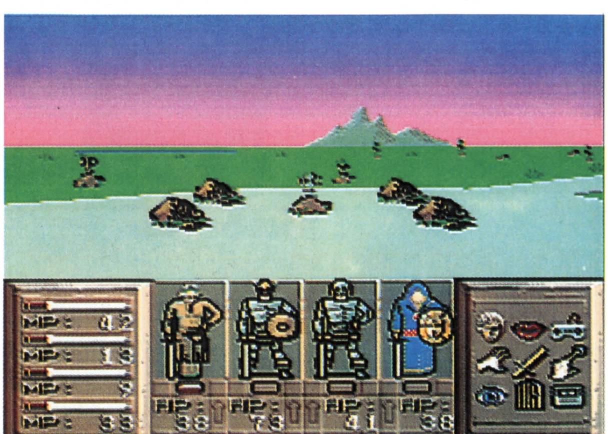
海外パソコンからの移植。ゲームはフィールドタイプで、戦闘はアクション性のある自動戦闘方式。といってもぴんとこないだろう。なぜなら、こういったタイプのゲームは日本国内にはないからだ。

『ドラクエ』などは、平面のフィールドを移動し、のっぺりとした2Dの戦闘シーンだが、『ドラッケン』はすべてが3D。移動は『スペースハリアー』を思わせるような3D画面だし、戦闘も移動時のマップ上に3Dキャラクタが出現して戦闘を繰り広げる。また、城の中などは、それぞれの部屋にアドベンチャーゲームのような部屋のグラフィックが用意されており、その中をキャラクタが動いていく。

スーパーファミコン版は、パソコン版とシステムやコマンドが違っているが、感覚的にはそのままの移植。変わったものをやりたい人は買いだ。

3Dグラフィック RPGといったジャンルがふさわしい？

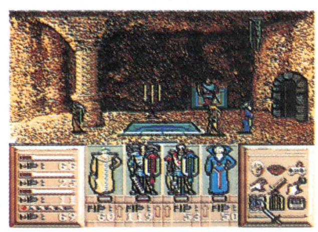




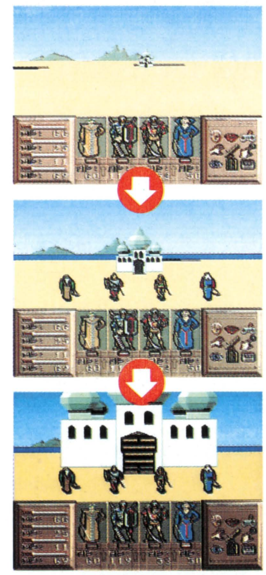
ポリゴン処理で描き込まれるフィールド画面。プレイしてみると、これまでなかった感覚にオドロキ

スムーズな移動

3Dの移動シーンは、いわゆるポリゴン処理と呼ばれる多角形の平面を計算処理して表示している。しかし、3Dの座標を計算している割にはスムーズに表示されている。木や山がグイグイ近づいてくる感覚など、日本のRPGしか知らない人には新鮮だろう。



これは建物の中の移動シーン



グイグイグイっと近付いてくる。キャラクタ単位でのスクロールじゃなく、自然に近付いているように見える

戦闘も3D

移動システムが奇抜な『ドラッケン』だが、戦闘シーンも奇抜といえるだろう。

移動中に敵と遭遇すると、戦闘シーンに突入するわけだが、『ドラクエ』のように画面がいきなり切り換わるわけではない。3Dのフィールドのままで、3Dの敵が出現する。3Dの敵が、これまたポリゴン処理で3Dの動きをするのがなかなか斬新。

戦闘は基本的にオートで行え、敵を指示するだけで切りつけていく。また、魔法を使うこともでき、3D画面にハデにグラフィック表示される。



3D画面に現れる敵もまた3D



こんなポリゴン処理の敵が出現。これがホントに動くんだ

カデュリン

発売元	セタ	価格	8800円(税込)
機種	スーパーファミコン	発売日	発売中

スーパーファミコン初のオリジナルRPG。2Dのフィールド画面に2Dのコマンド選択型戦闘シーンと、『ドラクエ』を踏襲したオーソドックスなタイプ。

シナリオはSF仕立てで、惑星ガデュリンに宇宙船が墜落するところから始まる。しかしガデュリンにはモンスターが出没し、中世的な文化しかなかった…といった状況設定で剣と魔法の世界をつくりあげている。

移動やステータスなどのシステムは、一般的な日本のRPGと大差ないが、戦闘には特徴がある。「そうだん」なんてコマンドがあったりして、敵と交渉して味方につけたり、「ゆうげき」というコマンドで仲間を助ける戦闘方法をとることができる。また、イベントシーンなどでは大きなグラフィックが、スーパーファミコンの高画質で表示される。BGMに関してもサンプリング音源が威力を発揮している。スーパーファミコンでスタンダードなRPGを楽しみたいと思っている人にはもってこいのゲームだ。


フィールドはごくごく普通のRPG。なんだか安心してプレイできる


戦闘はコマンド選択式。「敵が現れた、どうする？」ってやつね



ヒロイックファンタジー調の世界に迷い込んだ主人公たちは、惑星ガデュリンの謎に挑む

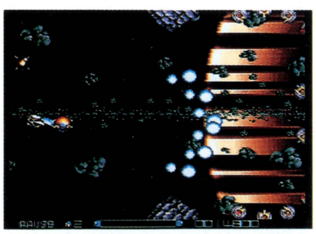
スーパーR-TYPE

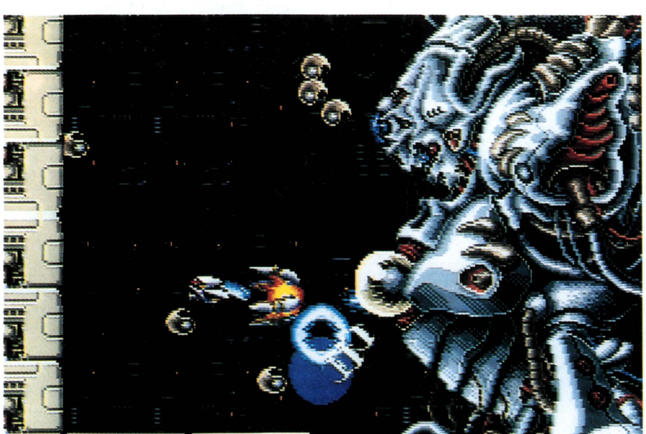
発売元	アイレム	価格	未定
機種	スーパーファミコン	発売日	7月

『R-TYPEⅡ』をベースにスーパーファミコン独自のアレンジを加えたのがこの『スーパーR-TYPE』。

フォースと呼ばれる独得のオプションと、溜め打ちができるショットがこのシリーズの特徴。自機の特殊兵器は、『R-TYPE』に比べると、2種類増えて5種類。敵に当たると爆風が広がり、誘爆を引き起こすショットガンレーザーと扇状に威力のある弾を発射するスプレッドレーザーの2つ。

画面はかなり『R-TYPEⅡ』に近いものがある。


必殺の拡散波動砲でで敵を粉砕！自機「R-9改」はまさに無敵？


巨大ボスも克明に表現されていて業務用に近い

超魔界村

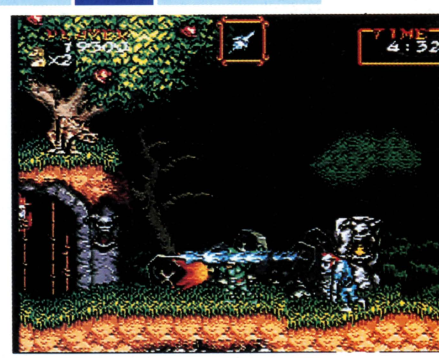
発売元	カプコン	価格	8500円(税別)
機種	スーパーファミコン	発売日	8月

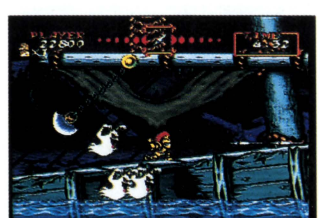
『魔界村』、『大魔界村』とグレードアップしたシリーズの最新作は、スーパーファミコンで『超魔界村』と名付けての発売だ。

基本的には『大魔界村』のシステムを踏襲しながら、文字どおり『大魔界村』を超えたゲームに仕上がっている。

まず画面を見て驚くのはその背景やキャラクタの描き込みの美しさ。業務用の『大魔界村』以上に緻密なグラフィックが用意されている。さらに、そのグラフィックの演出効果もすごい。地面が上下したり、津波がやってきたりとハラハラドキドキの連続。

ゲームシステムとしては、使える武器や魔法が増えている。また、主人公アーサーのアクションも増えており、より多彩なプレイが可能となっている。


アーサーの武器も、超強力になった。これは直線的な攻撃のレーザー


これは2面。コワーイ幽霊船の上での戦い。背景は美しいよ


1面ボスは巨大な鳥！ アニメーション処理も滑らかなんだよね

マーベルランド

発売元	ナムコ	価格	7000円(税別)
機種	メガドライブ	発売日	6月28日

拡大、縮小、回転を多用した業務用からの移植。さすがに業務用のような演出効果は発揮できないものの、雰囲気を崩さずにメガドライブへ移植されている。

ゲームは見ているだけでも楽しくなるような単純なカラフルでカワイイ雰囲気が魅力。大観覧車、ジェットコースター、蒸気船といった遊園地の施設をまわって冒険する。カラフルなその画面は、ウキウキワクワクするような感覚でプレイできて、ゲームの中に吸い込まれてしまうような雰囲気をもっている。

アクションはハード

このゲームの操作は簡単。方向ボタンのほかは、ボタンひとつだけでOK。ボタンを押すとジャンプする。このとき、ボタンを押している長さによって跳べる距離を変化させることができるってわけだ。また、ジャンプして着地するときに、ふんずけることで敵は倒せる。いわゆるショットだとか、剣のような危なっかしい武器は存在しないが、分身アイテムを取るとちょっと変わった攻撃ができる。自分から飛び出した数珠つなぎの分身を回してぶつけることができるのだ。

基本は簡単なゲームシステムだけど、各ステージをクリアするのはけっこう難しい。ループコースターやゴンドラといったアトラクションの中でジャンプして足場をつかんでいくのはけっこう大変。だけどボス戦だけはちょっと違っている。じゃんけんゲームや風船割りゲームで敵と一騎討ちをするのだ。このコミカルなノリがまた『マーベルランド』のいいところ。また、ジャンプして星を取っていくボーナスステージはディズニーランドのエレクトリカルパレードをほうふつとさせるような画面。ナムコの人気キャラクタたちが総動員で出迎えてくれる。

これらのステージ数は、業務用よりも増えている。



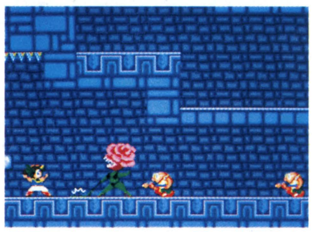
⬆ボーナスステージのエレクトリカルパレード？ ぶら下がっている星を取っていく



⬆ボス戦の風船割競争…。これ、ホントにアクションゲームなんだよ



⬆お菓子みたいなカワイイ背景にカワイイキャラクタがロマンチック



⬆不気味なダンジョン面もあるんだけど、キャラクタは憎めないね…

アークスオデッセイ

発売元	日本テレネット	価格	8500円(税別)
機種	メガドライブ	発売日	6月14日

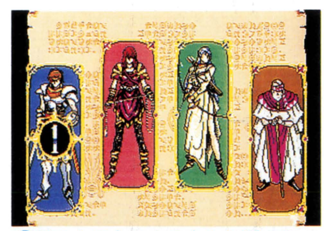
日本テレネットのウルフチームが送るメガドライブクォータービューシリーズの第3弾。クォータービューとは、モニター画面に対して45度の角度をもったゲーム画面を斜め上方手前から見ているように表現する視覚効果。

このゲームでは、クォータービューのフィールド上を、2人同時にプレイできるアクションRPG。剣や弓を使うアクションで、敵をぶっとばして先へ進んでいく。また、使用回数に制限はあるが強力な魔法も使える。宝石のアイテムを取れば、体力や攻撃がパワーアップしていくが、基本的には自由スクロールの面クリア型アクションゲームといえる。

選べるキャラクタ

最初に4人のキャラクタからプレイヤーごとに1人ずつを選択してゲームはスタートする。それぞれのキャラクタによって使える武器や魔法が違っているので、よく考えて選択する必要がある。また、シナリオに対する思い入れで選択するのも楽しい。

また、プレイ途中で敵に捕らえられている仲間をパーティに加え、一緒に連れていくこともでき、最大4キャラクタでプレイが可能。



⬆男2人に女2人の中から選べる



⬆2人同時プレイが楽しい。ゲームはほとんどアクションだけ



⬆巨大ボスなんてのもいる。『グラナダ』のノウハウを生かした？

ジェダ・チャフ



若き騎士。剣を武器に戦う。レベルアップしていくと真空波を遠くへ飛ばせる

ディアナ・フィルリア



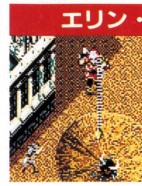
エルフの娘。弓を武器とし、その矢は壁に反射し、遠くまで飛んでいく

ウィド・シア



魔学者の老人。魔法の達人で、魔法弾を放つ。レベルアップで4方向に攻撃可

エリン・アルクリス



放浪の女戦士。チェーンソードを振り回す。レベルアップすると破壊力も増す

すごろクエスト

発売元	テクノスジャパン	価格	6500円(税別)
機種	ファミリーコンピュータ	発売日	6月28日

すごろく感覚のRPGがファミコンに登場。サイコロを降って、出た目の数でボード上を移動、戦闘などの決着も全部サイコロで決めてしまう。

基本的にはRPGのシステムで、4人の中から1人を選び武器や防具を装備して冒険に出かける。

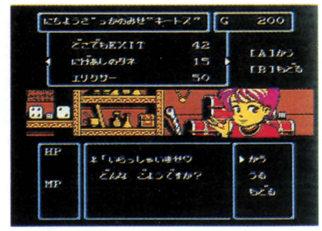


サイコロを使ってすごろくだ! って、これ、実はRPG? ボードタイプRPGね

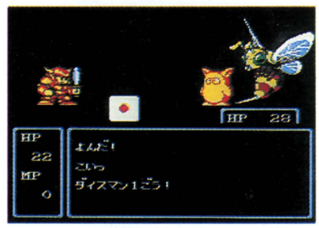
ダイスで闘う

すごろく調のゲームボードの上でサイコロの目の数だけ進み、敵の出現するマスに止まったら戦闘開始だ。まずダイスマンと呼ばれるお助けキャラクタを呼び出し、敵とのバトルに突入する。このダイスマンがサイコロを降ってその目の数で勝負をつけることになる。サイコロの目の数が多い方が、相手の目との差の回数だけ攻撃できる。もちろん強力な武器をもっていれば攻撃力は大きいし、強い防具をもっていればダメージは少ないというわけだ。

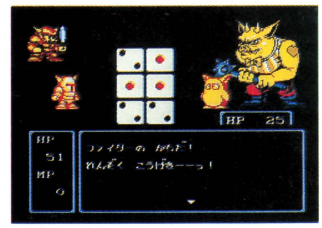
こうして経験値をかせぎ、武器や防具をそろえて冒険をクリアするというのは普通のRPGだ。



街でちゃんと装備を買っておかないと後で困ることになる



戦闘はサイコロ勝負。ダイスマンを呼ばなきゃダメね



けっこう巨大な敵キャラクタなんかもいて楽しませてくれる

ハレーウォーズ

発売元	タイトー	価格	3800円(税別)
機種	ゲームギア	発売日	6月21日

その昔業務用として活躍していた『ハレーズコメット』の移植版。ゲームギア初の縦スクロール型シューティングゲームだ。

ゲームの目的は、ハレーすい星から地球をまもること。敵や流星が降ってくるので、これを自機で破壊しなければならない。これらを撃ち逃すと地球がダメージを受け、ダメージが100%になると地球が滅亡してゲームオーバー。撃ち漏らしがないように敵を破壊し、ハレーすい星に突入していく。



ハレーすい星が攻めてくる? 防衛戦闘開始!



対ボス戦なんてのもあり。ゲームギアでよくやる

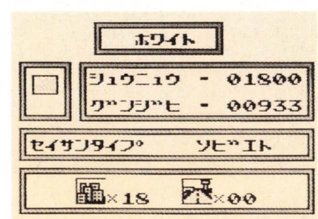
大戦略

発売元	ヒロ	価格	4800円(税込)
機種	ゲームボーイ	発売日	6月12日

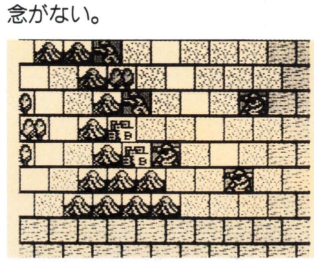
ほとんどすべてのゲーム機に移植されている『大戦略』シリーズのゲームボーイ版。

このゲームボーイ版は、他機種の『大戦略』とはちょっと違う。なんとリアルタイム戦略が可能なのだ。つまり、あらかじめ兵器ユニットに攻撃や移動などのコマンドと目標地点を指示しておけば、それぞれのユニットが勝手に移動、戦闘を繰り広げていってくれるというシステムだ。そのため、一連のコマンドを終わってから相手の順番にわたすといったターンの概念がない。

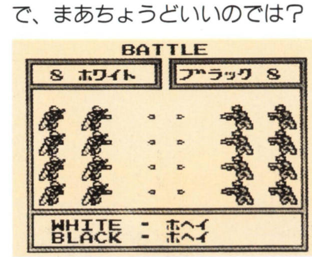
設定は自由に変えられる。2人対戦プレイもできるんだ



生産できる兵器については、4つの国のタイプでそれぞれ14種類ずつと少なく、艦船ユニットも登場しないが、あまり種類があっても白黒画面上では識別しずらいので、まあちょうどいいのでは?



移動などはリアルタイム? システムがかなり斬新になった



戦闘シーンは画面が切り換わる。リアルバトルってやつ?

アーケード天国

ゲームセンターじゃなきゃどうしても遊べないこのゲーム。クオリティの高いゲームを集めてみた。

スティルガンナー

発売元	ナムコ	発売日	好評発売中

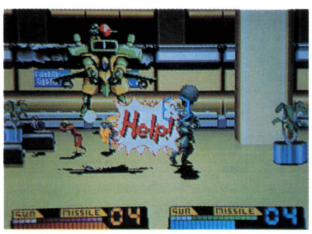
射的型筐体を使ったガンシューティングビデオゲーム。ある意味ではいわゆる体感ゲームと位置づけることができる部類だ。

ゲームは引金で発射できるメインショットとボタンで使えるボンバーを駆使して敵を倒す単純操作。バリバリバリとぶっぱなして敵をなぎ倒していく感覚はなかなかはまって熱くなる。

画面の方はSFタッチで、自分はパワードスーツを着込んで機械化武装した敵たちに立ち向かうという設定。高い障害物も飛び越えられて、高速で突き進んでいったりとスピード感もバッチリの3D画面。敵もまたエアーバイクやパワードスーツで身を固めた連中で、その火力もすさまじい。そんな中での戦いなので、プレイヤーはライフ制となっており、ダメージでライフが0になるまで戦うことができる。もちろん2人同時プレイも可能だ。



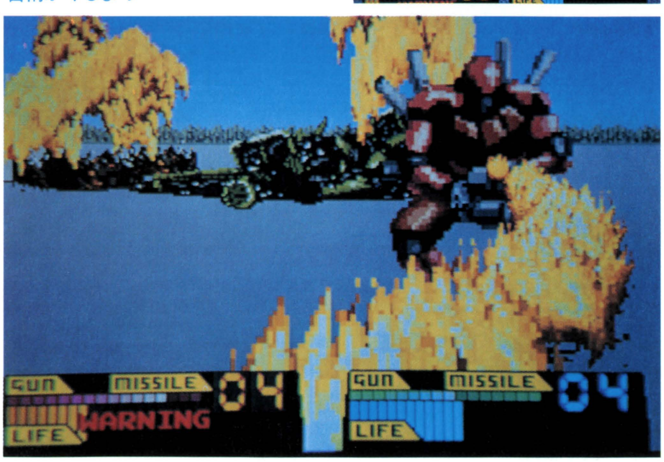
筐体はこんなやつ。思わずプレイしたくなっちゃわない？



おーっと、民間人を撃ったら後で苦情がくるよっ…

3Dのバトルシーンは迫力！　あ、このままじゃ当りますね…





ひえーっ！　ビシバシビシバシ敵も撃ってくる。ライフ制なのが救い？

ゴーリーゴースト

発売元	ナムコ	発売日	6月

『スティルガンナー』と同じタイプの筐体を使用する、ガンシューティングゲーム。しかし内容はうって変わって不思議な雰囲気の漂うオバケ屋敷が舞台。実際に制作した模型を撮影し、ゲームの背景として取り込んだ画像にオバケの敵キャラクタが重なって出てくるというおもしろい視覚効果を狙っている。このジオラマ合成という手法の上をうろちょろする半透明のオバケを筐体のガンで撃って退治していくというわけだ。

「気合い入れてゲームやるのも疲れたよ」なんて感じるときにやるのにピッタリの雰囲気がある。



不思議な画面でしょ。ジオラマデジタイズにシースルー処理なの



オバケ退治が仕事だ！　でも憎めないオバケたちなんだ

ガンフォース

発売元	アイレム	登場日	好評活躍中

銃を抱えてバリバリ撃ちまくりながら突き進むガンアクションゲーム。敵から兵器を奪ったり、乗り物などを奪ったりしてパワーアップしながらステージボスを倒していく面クリア型。2人同時プレイも可能だ。

このゲームのアクションはちょっと変わっていて、敵の体には当たり判定がない。このため敵は体当たりで倒すことができ、敵の弾だけを避けていればいいという摂理にかなったシステムだ。

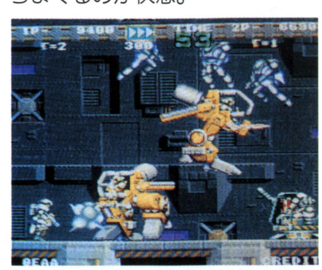
基本的にはショットとジャンプだけのアクションだが、敵からいろいろなものを奪うことができるという点が、アイテム型パワーアップと違うところ。火炎放射器やバズーカなどを奪ってガンガン撃ちまくるのが快感。



バリバリ撃ちまくるこの快感



敵から武器を奪って反撃だ！　敵は強力な武器をもっている



敵の乗り物まで奪えちゃう。親切設計のゲームシステムのおかげ

パソコン天国

最近は、外国パソコンからの移植ものが多いパソコンゲーム業界。今回は日本のオリジナルを2本。

ファランクス

発売元	ズーム	価格	8800円(税別)
機種	X68000	発売日	発売中

X68000ならではの超美麗グラフィックのパワーアップ型シューティングゲーム。

ゲームは2回までのダメージに耐えられるライフ制で、アイテムを取ってパワーアップしていくのはシューティングのパターン。武器アイテムを取ることによってレーザーや誘導弾を撃てるようになるが、その武器アイテムはストックしておくことができる。ショットと別の方のボタンを押せば、特殊攻撃を行うことができ、ピンチのときの1発逆転を狙えるが、そのとき装備していた武器アイテムは失うことになる。

↑1面最初は雲の上。雲がまぶしい



↓パワーアップもハデハデなのさ



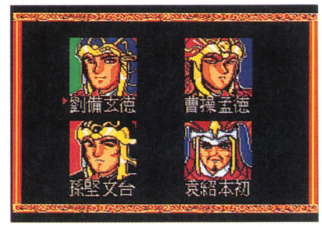


↑巨大ボス。日本最高のスプライト機能を持つX68000だけにちらつかず美しい動きが表現可能

ルーンマスター三国英傑伝

発売元	コンパイル	価格	6800円(税別)
機種	MSX2以降	登場日	発売中

三国志の世界を舞台にしたRPGタッチのすごろくゲーム。4人までが参加できるマルチプレイヤータイプで、サイコロを降ってボード上を進んでいく。プレイヤーのキャラクタはHPやMPなどといったRPGでおなじみのパラメーターをもっており、街で買物をしたりして装備を整える。



↑4人の英雄からキャラクタを選んでプレイを開始する

気分は三国志？

ゲームを始める前には4人の武将の中からキャラクタを選ぶことができる。劉備や曹操といった三国志の英雄となってプレイできるわけだ。シナリオも、「黄巾の乱」、「蜀建国」、「三国の時代」の3本からなっており、それぞれ登場する君主やマップなどが違っている。また、イベントシーンなどもあり、グラフィック画面にイベントが表示される。

シミュレーションと違って手軽に三国志の気分を楽しめる。



↑イベント画面。これで気分はもう三国志の世界



↑メイン画面はやっぱりスゴロク。まあ、ボードゲームやね



↑戦闘シーンもあったりするわけだ。自分のステータスも考えないと

ちょっとだけ海外パソコン

海外パソコンの代表はAMIGAだといわんばかりにこれまでAMIGAのソフトを紹介してきたが、世界中で最も普及しているパソコンは周知のとおりIBM PCシリーズだ。当然ゲームソフトも多い。

IBM PCは、日本のパソコンと違ってビデオボードを自由に付け換えることができる。このため、最初は8色中4色しか表示できなかったものが、最近では約26万色中256色を同時に表示できるまでになった。また、解像度に関しても、横1000ドット、縦700ドットを超えるものが出現している。

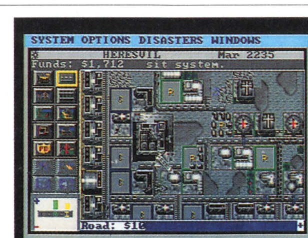
さて、最近のIBM PCは、256色モードが一般化しており、ゲームもこれに対応する傾向が強い。『SIMCITY』の追加シナリオといえる『SIMCITY GRAPHICS』シリーズも対応しており、未来都市や月基地などの都市作りを楽しめる。また、ゴルフゲームの『LINKS』などは、コースの起伏などをポリゴン処理で表現し、クラブハウスや樹木などもリアルで、まるで本物のゴルフ場を映しているようだ。



↑『LINKS』は納得の画面



↑未来アメリカ版『SIMCITY』



↑『SIMCITY』月面基地版

●新作ソフト発売直前情報！

MONTHLY

Buyer's Guide

今月はアクションにアドベンチャー、パズル、RPGと、いろんなゲームが出る

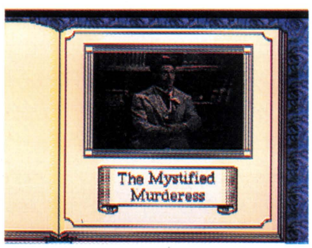
アドベンチャーゲーム、久々に発売！

アドベンチャーゲームというジャンルはグラフィックなどでメモリを大量に必要とするため、Huカードでは敬遠されがちだった。だがCD-ROMの膨大なメモリのおかげで多彩なアニメーションなども可能になり、続々と新作も発表されるようになったのだ。

そんな中でも目を惹くのが、今月紹介する『シャーロック・ホームズの探偵講座』。普通、いくらCD-ROMとはいえプログラムをロードする時間は必要となる。だがこのゲームは1回のロード量を少なくすることで、感じさせないくらいの短時間で完了させている。



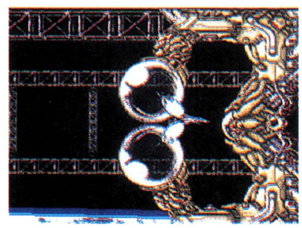
⬆『コブラII　伝説の男』。コブラガールもいっぱい登場する



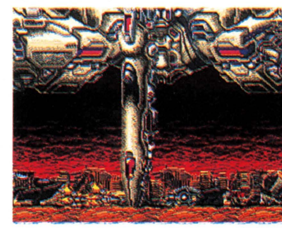
⬆『シャーロック・ホームズの探偵講座』。原作は超有名な推理小説

デ ー タ ウ エ ス ト	6月7日発売予定	6800円(税別)
ライザンバーII	シューティング	CD-ROM
	コンティニュー	————

このゲームの魅力は、一言でいうと「自機の弱さ」とでもいおうか。最近のシューティングゲームはやたら派手で強力なパワーアップをウリにしているゲームが多いが、このゲームはあえて逆境を乗り越える快感を「ウリ」にしている。もう1つの特徴としては、自機「エリミネート・スキャナー」に装備された特殊な機能「オーバーブースト」がある。これは自機を瞬時に加速し、敵から一気に逃げるという「緊急回避」の機能だ。もうよけきれない…という事態を「オーバーブースト」でかわす、そのギリギリの緊張感がたまらない。破壊するだけのシューティングに飽きた人にお勧めしたい。



⬆これがオーバーブースト。コントロールには多少の慣れが必要



⬆巨大戦艦の下は戦艦からの護衛機などで、悪戦苦闘

ハ ド ソ ン	6月7日発売予定	6500円(税別)
コブラII　伝説の男	アドベンチャー	CD-ROM
	バックアップメモリ	————

CD-ROM初期のアドベンチャーゲームだった『コブラ　黒竜王伝説』。その続編が、『コブラII　伝説の男』だ。今回はコブラの生みの親である寺沢武一氏が、監督、脚本、絵コンテ、原画の全てを担当。構想2年、製作に2年という莫大な時間が費やされて、完成した。CD-ROMのゲームらしく、しゃべりや、スムーズなアニメーションも盛り込まれている。基本的なシステムは、前作とほとんど同じ。その場の状況でできる行動が表示され、それを選んでいくというシステムだ。強烈に難しい謎解きはない。読んで、見て、聞いて楽しむ"デジタルコミック"といったゲームである。



⬆コブラは宇宙最強の海賊。その象徴が、このサイコガン



⬆キャラクタがしゃべるのもいいが、バイクなどの効果音もいい

ア イ・ジ ー・エ ス	6月21日発売予定	6300円(税別)
魔笛伝説アストラリウス	ロールプレイング	CD-ROM
	バックアップメモリ	————

音楽が力を持つという、ちょっと異色のRPG。ある日、不思議な楽譜を拾った主人公たちは、音楽が力を持つ不思議な世界に飛ばされてしまう。ゲーム中のキャラクタやイベント、アイテムなど、なんでも音楽に結びつく。このゲームの1番の特徴といえる戦闘は、いろいろな楽器の演奏の嵐だ。ただし、演奏はCD音源からではなく、PCエンジン本体の内蔵音源を使用しているので、主人公たちそれぞれの演奏が同じ様なものに感じてしまう。CD-ROMが活かされていないのは残念に思えるが、読み込むことによってゲームのテンポが遅くなることを考えると、仕方のないことかもしれない。



⬆ここはサライの町。情報などはおもに町の住民から手に入れる



⬆このゲームには、昼と夜など、時間によって背景が変化する

ハドソン	6月21日発売予定	5800円(税別)
パワーイレブン	サッカー	3M
	バックアップメモリ・パスワード	―――

このゲームで特筆すべきはPK戦だ。キーパー側からの視点や、ボールの飛んでくる様子が良く見えて、なかなかの迫力がある。ただし、相手の動きをみて飛びかからなくてはならない。ゲームは、世界各国をサッカーの試合で回る「ワールドカップ」を始めとする4種類のモードからなる。PK戦もそのモードのひとつだ。



これがPK戦。キーパーの真後ろから見る



ワールドカップでは強敵がいっぱい！

GTでは?

バックアップメモリは使えないが、パスワードが読みやすいので、チームデータの保存も可能だ！ ゲームは、ボールを小さく感じるものの、GTの画面でも十分に遊べるできになっている。

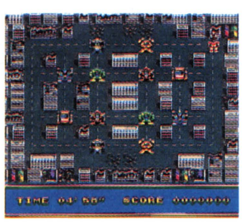


パスワードの文字は大きいので読みやすい

アイ・ジー・エス	6月28日発売予定	6700円(税別)
トリッキー	パズル	2M
	パスワード	―――

画面内に散らばる、かわいらしいキャラクタ。そのキャラクタを蹴って、同じキャラクタにぶつけていき、全部のキャラクタを消すのが目的のパズルゲームだ。10面で1シナリオの計6シナリオが用意されている。それぞれのシナリオで、簡単なビジュアルでストーリーを紹介してくれる。シナリオ別にエンディングもある。


6つのシナリオの一つ。原始時代が舞台


蹴ることはできても、引くことができない

GTでは?

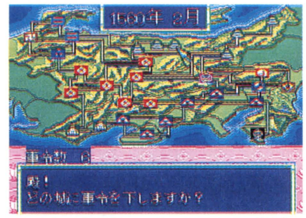
同じキャラクタ同士を、ぶつけるということだが、キャラクタが小さいので、判別しにくい。継続用のパスワードも、GTの画面ではほとんど読めないので、不可能に近いのは残念。


パスワードが読めないので、続きはムリ

インテック	6月28日発売予定	7800円(税別)
戦国関東三国志	シミュレーション	CD-ROM
	バックアップメモリ	―――

戦国時代の関東を舞台にした歴史シミュレーションゲーム。

選べる武将は「上杉謙信」「武田信玄」「北条氏康」の3人。プレイヤーは、この3人の誰かになり、動乱の関東を平定し、関東管領職を手に入れるのがこのゲームの目的。CD-ROMなだけに、ビジュアルシーンも満載。特に各武将ごとにあるオープニングは、歴史に興味を持たない人でも見入ってしまうほど、素晴らしい。


これが通常のゲーム画面。関東全域の状況を一目で見れる


戦闘画面。ヘックス上を移動し、敵の城を奪えば勝利となる

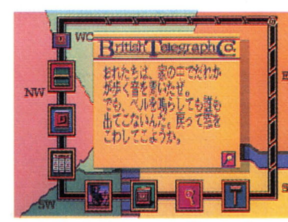
ビクター音楽産業	6月28日発売予定	7200円(税別)
シャーロック・ホームズの探偵講座	アドベンチャー	CD-ROM
	バックアップメモリ	―――

プレイヤーは、鋭い観察眼と推理力を持つシャーロック・ホームズに扮し、3つの難事件に挑戦する。このゲームに出てくる人物たちの、セリフの全ては肉声で語られる。そのときの仕種さえまでも、ゲームを解く際に非常に重要な証拠となる。

このゲーム、CD-ROMの作品とは思えないほど、アクセスの待ち時間が短い。CD-ROMのゲームでは、革新的といえる。



彼がホームズ。実にスムーズなアニメーションを見せる



事件の手掛かりを見つけた。こうやって情報を収拾する

NECアベニュー	6月28日発売予定	5800円(税別)
スプラッシュレイク	アクションパズル	CD-ROM
	バックアップメモリ	―――

NECアベニューのプロデューサーである多部田氏が、学生時代にデザインしたのがこのゲーム。今回、開発チームの手により作り直され、日の目を見ることになった。ゲームは、橋を壊して敵を全て湖に落とせば1ステージクリア。いっせいに敵を湖に落とせば大量に得点が入る。これが快感！ つい、いっぺんに落とすなんて無謀なことも考えてしまう。全120面というのも、長く遊べて魅力的。


やった！ 全部の敵が一度に落ちた。こういった倒しかたが快感


碁盤の目のようなステージ。変化のあるステージが120面も！

新作発売

記号のみかた
■Huカード
●CD-ROM
◆スーパーグラフィックス
◘Huカード/PC・SG両対応
◯CD-ROM/PC・SG両対応
★メーカー名/予定価格

6月

7日	●ライザンバーII ★データウエスト／6800円
7日	●コブラII　伝説の男 ★ハドソン／6500円
21日	●魔笛伝説アストラリウス ★アイ・ジー・エス／6300円
21日	■パワーイレブン ★ハドソン／5800円
28日	■トリッキー ★アイ・ジー・エス／6700円
28日	●戦国関東三国志 ★インテック／7800円
28日	●シャーロック・ホームズの探偵講座 ★ビクター音楽産業／7200円
28日	●スプラッシュレイク ★NECアベニュー／5800円

7月

5日	■ファイナルソルジャー ★ハドソン／6500円
12日	■F-1CIRCUS'91 ★日本物産／6900円
12日	■メタルストーカー ★フェイス／6980円
19日	●精霊戦士スプリガン ★ナグザット／6500円
19日	■PC原人II ★ハドソン／5800円
上旬	■レーシング魂 ★アイレム／7000円
下旬	●大旋風改 ★NECアベニュー／6800円

8月

9日	■はなたーかだか!? ★タイトー／7200円
9日	■パワーリーグIV ★ハドソン／6500円
9日	●BURAI　八玉の勇士伝説 ★リバーヒルソフト／7200円
23日	◆1941 COUNTER ATTACK ★ハドソン／9800円
30日	■パワーゲイト ★パック・イン・ビデオ／6200円
30日	●聖竜伝説モンビット ★ハドソン／6800円
中旬	■マジカルチェイス ★パルソフト／7800円
下旬	■スクウィーク ★ビクター音楽産業／6400円
未定	■パチ夫くん　十番勝負 ★ココナッツジャパン／未定

Super 先取りソフト情報!

6月6～9日に幕張メッセで行われる「東京おもちゃショー」が間近に迫ったためか、飛び込みの新作情報が数多く発表された。締め切りの許す限り報告しよう!

●タイトーの新作は本誌でも紹介した『斬』や『ヒット ジ アイス』ばかりではなかった。さらに、Huカードの隠し玉3タイトルを発表!

1本目は『ミズバク大冒険』。業務用からの移植で、水の玉を敵に投げつけ倒す、面クリタイプのアクションゲームだ。マイキャラも敵もみんなコミカルなやつらばかり。

業務用の続編の『中華大仙2(仮称)』。中華チックな敵キャラ総出演のシューティング。基本的なシステムは前作同様。

最後はオリジナルの『マミーヘッド(仮称)』。ミイラの首が飛び跳ねながら、玉を吐くちょっと変わったシューティングゲーム。

●ハドソンから、業務用からの移植の『雷電』が発表された。新システムのCD-ROMに対応している。

●ナグザットの『熱血高校ドッジボール部　PCサッカー番外編』はHuカードとCD-ROMの両メディアで発売するとのこと。

●サン電子から『クイズの星(仮称)』が発表された。モードは全部でふたつ。1人用はストーリーがあり、ビジュアル満載のクイズだ。多人数用は人生ゲームのようなタイプで、駒が止まったところで、問題が出題される。発売は年末になりそう。



◘『クイズの星(仮称)』の1人用のモード。ビジュアルはなかなかだ

●パック・イン・ビデオから、いきなり3タイトル発表された。それでは発売が早い順番に紹介しよう。

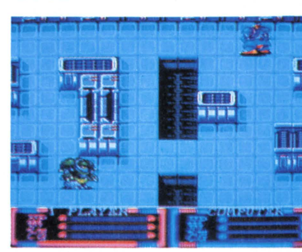
横スクロールのシューティングゲーム『パワーゲイト』。アイテムでパワーアップするタイプだ。各ステージの敵機の撃墜数によって、次のステージのパワーアップの初期設定が異なってくる。核の爆破が目的!

『スーパーメタルクラッシャー』は、ロボット同士が戦うシミュレーションゲーム。『パワーゲイト』よりも発売はあとだが、開発はこちらの方が進み、ほとんど完成状態にある。マシンは全部で15機種。そして、それぞれ15のデータの設定を、プレイヤーが任意に選択できる。

最後の『Minesweeper掃海艇』の詳しいことは現在未定。発売日も未定の状態。

◘戦闘機決戦の『パワーゲイト』だ





◘『スーパーメタルクラッシャー』

カレンダー

9月以降

9月	■メソポタミア ★アトラス／未定
9月	■ヒット ジ アイス ★タイトー／6800円
9月	■コリューン ★ナグザット／未定
9月	■ワールドジョッキー ★ナムコ／5800円
9月	■スーパーメタルクラッシャー ★パック・イン・ビデオ／6200円
9月	■ニュートピアII ★ハドソン／7200円
9月	●ULTRABOX 5号 ★ビクター音楽産業／4800円
9月	●ソーサリアン ★ビクター音楽産業／7200円
9月	●エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス ★ブレイン・グレイ／未定
10月	●バニラシンドローム ★日本物産／7000円
10月	●天外魔境II卍MARU ★ハドソン／未定
11月	●天使の詩 ★日本テレネット／未定
11月	■ファイティングラン(仮称) ★日本物産／6900円
12月	●雀偵物語2(仮称) ★アトラス／未定
12月	●ブラウニング ★日本テレネット／未定

発売日未定

■迷宮島Special ★アイレム／6700円
■ドラゴンブリード ★アイレム／未定
●太閤記 ★アスク講談社／未定
●太平記 ★インテック／未定
●マイトアンドマジック ★NECアベニュー／未定
●マイトアンドマジック・ブック2 ★NECアベニュー／未定
●レインボーアイランド ★NECアベニュー／未定
●ホラーストーリー ★NECアベニュー／未定
●スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー／未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー／未定
●チキチキボーイズ ★NECアベニュー／未定
●天地を喰らう ★NECアベニュー／未定
●ゲイングランド ★NECアベニュー／未定
●ボナンザブラザーズ ★NECアベニュー／未定
●クイズアベニュー2 ★NECアベニュー／未定
●スーパーダライアスII ★NECアベニュー／未定
◆フォゴットンワールド ★NECアベニュー／未定
◘ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
■ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー／未定
■森田将棋PC ★NECアベニュー／未定
●クイズの星(仮称) ★サン電子／6500円
■ミズバク大冒険 ★タイトー／未定
■中華大仙2(仮称) ★タイトー／未定
■マミーヘッド(仮称) ★タイトー／未定
■TATSUJIN ★タイトー／未定
●斬 ★タイトー／未定
■マーブルマッドネス ★テンゲン／未定
■ピーターパックラット ★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ ★テンゲン／未定
●熱血高校ドッヂボール部 PCサッカー番外編 ★ナグザット／未定
■熱血高校ドッヂボール部 PCサッカー番外編 ★ナグザット／未定
●ゼロウイング ★ナグザット／未定
■ゼロウイング ★ナグザット／未定
■精霊戦士スプリガン ★ナグザット／未定
■バブルガムクラッシュ ★ナグザット／未定
■ちびまる子ちゃん(仮称) ★ナムコ／未定
●ヴァリスIV ★日本テレネット／未定
■ゲンジ通信あげだま(仮称) ★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
●魔物ハンター妖子 魔界からの転校生 ★日本コンピュータシステム／未定
●神聖刻紀ブリダース・ワース(仮称) ★日本コンピュータシステム／未定
■ああっ女神さまっ ★日本コンピュータシステム／未定
■Minesweeper掃海艇 ★パック・イン・ビデオ／6200円
●ロードス島戦記 ★ハドソン／未定
●ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ★ハドソン／未定
●スターパロジャー(仮称) ★ハドソン／未定
●雷電 ★ハドソン／未定
■バリスティックス ★ビクター音楽産業／6400円
●IT CAME FROM THE DESERT ★ビクター音楽産業／未定
●LOOM ★ビクター音楽産業／未定
●LORDS OF THE Rising Sun(仮称) ★ビクター音楽産業／未定
●シャドウ オブ ザ ビースト ★ビクター音楽産業／未定
■TVスポーツ バスケットボール ★ビクター音楽産業／未定
■TVスポーツ ベースボール ★ビクター音楽産業／未定
■TVスポーツ ホッケー ★ビクター音楽産業／未定
■盟約の定義 ★ヒューマン／未定
■ホームデータの囲碁(仮称) ★ホームデータ／未定
■スパイラルウェーブ ★メディアリング／未定
■トイレキッズ ★メディアリング／未定
●アルシャーク ★ライトスタッフ／未定

＊価格は消費税を含みません。

次号予告

MAKER LAND 日本テレネット『ヴァリスIV』リバーヒルソフト『BURAI 八玉の勇士伝説』ハドソン『PC原人II』タイトー『ヒット ジ アイス』NECアベニュー『マイトアンドマジック』ナムコ『ワールドジョッキー』パルソフト『マジカルチェイス』ほか

特別付録 超高速のスピード感に酔いしれる『F-1CIRCUS '91』。本誌のアンケートでも人気はダントツ！ そこで今回の付録は全16コースの完全攻略と、全チームデータを一挙掲載!!

PC Engine FAN 8月号 6月29日発売

MEMORIAL VALIS

ヴァリスII　　1989. 6月



ヴァリアの遺言により、優子出生の秘密明かされる。

平和をかけた皇帝メガスとの死闘。

夢幻界の未来を託される戦士優子の運命。

ヴァリスIII　　1990. 9月



ヴァリスの剣の真の力が解放される。

ヴァリスの剣を狙うグラメスと最後の戦いにのぞむ。

優子の安否・・・不明。

そして・・・・・・・

ヴァリス IV

優子は、いったいどうなったのか？

ヴァリスの世界に何が起ころうとしているのか！！

・・・・・・・

新たな感動の予感。

制作 レーザーソフト

発売元 株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-3268-1159

石橋をたたいて落とせ!





湖を舞台に繰り広げられる大冒険は、全6ブロック60ステージ。2人プレイでは何と120ステージに挑戦!協力して敵を倒したり、互いの足を引っ張りあったり、楽しみ方は君次第。果たして全ステージを制覇出来るか?



SPLASH LAKE
スプラッシュレイク

ダチョウのオストリッチの行く手には
カワイイ顔したニクラシイ敵が待ち受けている。
迫る敵を橋もろともに湖へ落とせ!
ユニークなシステムのアクションパズルゲーム堂々完成!

CD-ROM²用ソフト
5800円(税別)

スリル満点
オストリッチの大冒険

6/28発売

驚異のユーザー参加企画
マイト&マジックモニター募集



今夏発売予定の"マイト&マジック"のモニターを募集!"スプラッシュレイク"5-1面の隠しアイテムが何かを同ソフトに付いているアンケート葉書に書いてお送り下さい。抽選で100名様に"マイト&マジック"のモニター用サンプルソフトを差し上げます。



■しめきり 平成3年7月5日(消印有効)
■発表は発送をもってかえさせていただきます。

©NEC Avenue, Ltd 1991

AVENUE PAD 3
アベニューパッド3

アベニューパッド3を使えば、君はもうヒーローだ!随時切り換え可能のスローモーション機能で難所も楽々クリア。ハイスコアはもちろん、全面制覇も夢じゃない。感動と栄光を今、君の手に!!

トリガーⅢとは……
・RUNボタン、SELECTボタンとして使用できる
・連射と組み合わせると、スローモーションがかかる

これが秘密兵器だ!



好評発売中!
標準小売価格
2980円(税別)

※スローモーシ

NECアベニュー株式会
ニューメディア事業部 〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町
問い
●平
ープ

PC Engine FAN 1991年 JULY 7月号
平成3年7月1日発行 第4巻第7号(通巻32号) 第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社 徳間書店
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 問い合わせ 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3459)1700(代)
特別定価490円(本体476円)

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 13655—7